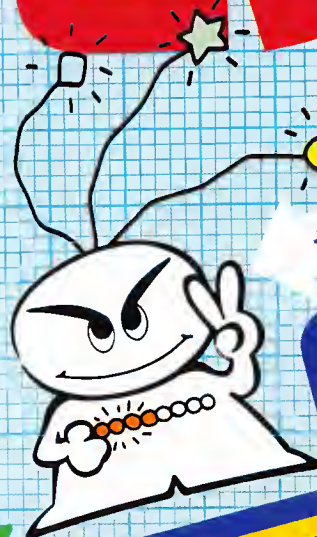
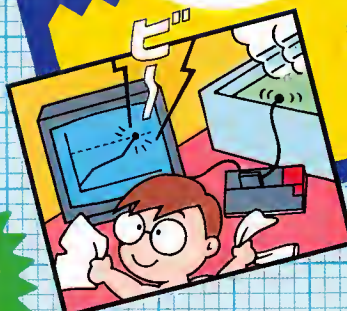
昭和63年8月10日発行（毎月1回10日発行）第2巻第8号（通巻17号）昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●特別付録
《すべてが見えてくる 禁断のデータ分析》
激ペナ極秘ファイル
●NEW
R・TYPE
ザ・リターン・オブ・イシター
殺意の接吻
王家の谷 エルギーザの封印
アカンベドラゴン
ゾンビハンター
スターヴァージン
スペースシャトル
ファンタジー
一石にかける青春
●LIST
ゲーム
プログラム14本
●秘情報満載
〈激ペナのウル技たくさん!!〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
イースII
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
アレスタ
1988
AUGUST
08
390YEN

SONY
センサ
温度、光、音
3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!
●「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの
指示にしたがって、
さあ、初めての"センサー体験"へ
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!
センサーキット
温度センサー
光センサー
音センサー
センサーキットくん
ドクターDの解説書付属
センサーキット
MSX2
新発売
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。
センサーキット
HBJ-H081C
¥6,800
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA
センサーキットと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。
HiT BiT
MSX2
●〈温度センサー〉
の体験画面。センサー
の先っちょを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきだす。
まず、温度センサーで腕ならし。
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン
画面には、「センサーキット」に組みこまれ
たグラフ画面を呼びだす。例えば40℃
のところで画面の色が変わるように
セットすれば、その色が"湯わかし完了"をキミにコール
●他に、夏休み中の気温を自動測定させる、なども朝メシマエ。
ビー
何してあそぼ?

ーキッドだ。
センサーキッドを
発明したドクターD
作品募集！
キミのアイデア、待ってるぞ！
この夏、「センサーキッド」でチャレンジだ！
「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催／ソニー他協賛
7月1日〜9月30日 ●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②「ラジオの製作」8月号をご覧下さい。
●〈光センサー〉
体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。
さらに、光センサーにすすめ。
応用作品例②
お目覚めコール
おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット「センサーキッド」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれは、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ ●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った(＝光をさえぎった)ゴキブリの数を測定する)なとて、お母さんの役にも立てる！
おはよう
●〈音センサー〉
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ！
そして、音センサーに挑戦。
応用作品例③
音で占う自動おみくじ
クラフ画面上てある音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム あとは音センサーに向かって手をたたくたけて、その音の強さて自動占いしてくれる ●他に、大声大会にも使えるそ
パン！
大吉
"センサーキッド遊び"を極めるなら、パワフルなパソコン入門機、F1Ⅱ！
●毎秒最高24発！ 連射ターホ●スピコンてゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター
F1Ⅱ HB-F1Ⅱ ¥29,800
ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。
●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ホース機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき
F1XD HB-F1XD ¥54,800
キミのF1Ⅱを強力ディスクマシンに。
●キミのHB-F1Ⅱをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1Ⅱと合わせたカラーデザインで一体化
F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800
いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。
●切り換え一発！6種のマルチフォント ●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字 高性能プリンタだから、この天才ぶり
F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800
遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。
●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい 14型・アナログRGBモニターディスプレイ ●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ
ビデオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSX·FAN 8月号 1988 AUGUST CONTENTS

☎03-431-1627 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAM·ATTACK

ランスの村から廃墟までのマップと、『イースII』の世界を紹介

イースII

モンスターと戦い続け、レベルアップを繰り返してひたすらエンディングをめざすだけ。そんなストーリー性のないRPGにはもう飽きた。変化に富んだ世界での、波乱に満ちた夢物語を体験できる『イースII』はプレイすることの楽しさを教えてくれる。

日本ファルコム
☎0425-27-6501
7月15日発売予定

媒体	2DD 3枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

前作に残された4つの謎とは?

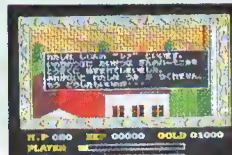
『イース』と『イースII』は、2つでひとつの大きな物語なのだ。まず、冒険好きの主人公・アドルという青年の、前作での体験を紹介しよう。

冒険を求めてエステリアの国にたどり着いたアドル。「ミネアの町」では、サラという不思議な女性の占い師と出会い、かつて栄えたイースの国の歴史を記した書物、6冊の「イースの本」を探して欲しいと頼まれる。そしてアドルは、朽ちはてた神殿、深く暗い廃抗、そして不気味にそびえるダームの塔を駆けめぐり、モンスターを操っていた悪人ダルク=ファクトを倒し、数々の難関をくぐりぬけ、6冊のイースの本を取り戻した。

⇧すべてが解決したかに見えたが、4つの謎が残された

⇨神殿そばの奇妙な地形の原因は?

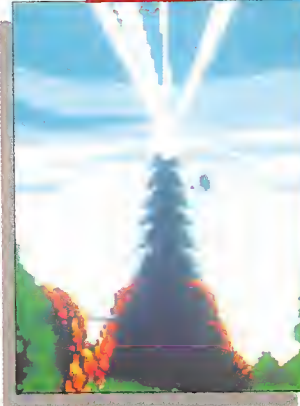
⇦少女フィーナはなぜ神殿にいた?

⇨イースの本が持つ力とは何なのか

⇦アドルを助けた詩人レアの目的は

そして新たな冒険へ!

イースの本を手にしたアドルはダームの塔の最上階に立ち、苦しかった冒険の日々を振り返った。戦い疲れたアドルを、やがてまばゆい光が包みこんでいく。「6冊のイースの本が全部そろったとき、大きな力が生まれるだろう」。ファクトの章に記された言葉が実現される。

⇦塔の最上階からまばゆい光が放たれ、アドルを天空へと運ぶ

アドルは、自分では気づかないうちにこの世界の歴史を左右するほどの重要な存在になっていた。突如彼を包んだ光は、雲を突き破り、天空高く飛んでいく。光の行き先が、新たなる冒険の舞台「イースの国」であることを、アドルは知るよしもなかったのだが……。

欄外インタビュー「開発者のひとこと」

ゲーム名やメーカー名、エンディング画面を知っていても、作っている人達を知る機会はあまりない。そこで編集部は、『イース』『イースII』のスタッフから6人の方々にインタビューをして、開発を終えたあとの率直な感想をひとことで語ってもらった。それから開発中の苦労話や『イース』シリーズでどこが気にいっているかなど、いい話をたくさん聞かせてもらった。全部紹介できないのが残念だけど、開発のいきごみが伝わってくるぞ。

天空の国がイースIIの舞台だ

リリアという少女に助けられ、アドルが目覚めた場所が空に浮かぶイースの国だ。この国は、イースにあった神殿のそばの巨大な穴の中の土地が、そのまま天空に飛ばされものだ。マップの広さは前作の4倍以上あり、さらに苦しめられることは間違いない。舞台は大きく分けて6つある。スタート地点であるランスの村、戦いの始まる廃墟、二重構造になった廃坑、雪と氷に覆われた氷の世界、山の中の煮えたぎる溶岩の世界、そして最終目的地となるサルモンの神殿だ。多くのモンスターたちと戦いながら、アドルはこの広い世界を冒険することになる。

イースI&IIバックストーリー

イースの国は、2人の女神と6人の神官に治められていた。誕生の際に作られた「黒い真珠」の魔力と、魔力で生まれた金属「クレリア」により国は栄えた。そしてそれらが作られたとき、すべてに反する「魔」が生まれた。魔の力により国は荒廃し、事態を重んじた神官たちは災いの元凶のクレリアを地下に封じた。だが、魔の力は強く、最後の砦の神殿に魔が迫ったとき、神官たちは黒い真珠の力を用いて神殿を天空へと飛ばした。しかしそれでも魔の追跡は止まず、ダームの塔を築いた。時を同じく2人の女神が国から姿を消し、追うように魔物たちの姿も消えていった……。

4. 氷の世界

表面を雪と氷に包まれた山々で、その斜面には何本もの滑り台のようなものが走っている。滑り台を使った移動がとても楽しいのだけれど、そのためにはあるアイテムが必要になるのだ。

何もアイテムを持たずに滑り台を駆け上がると滑り落ちてしまう

5. 溶岩の世界

氷の世界の次は、がらりと変わって溶岩の世界が舞台になる。ここではモンスターとの会話が重要な役割を果たすのだ。でも、モンスターと話をする方法についてはまだ教えられないのだ。ひみつ！

見渡す限りの溶岩。ここである魔法を使うとすごく快感なのだ

6. サルモンの神殿

最終的にめざすことになるこのサルモンの神殿は、とにかく構造が複雑極りない。通常のフロアのほかに、その上面や地下が移動範囲になる。それとは別に、地下水道などという迷路までもが加わるのだから、一生かかってもすべてを把握できそうもない。

1. ランスの村

助けられたアドルが最初に訪れる場所。ゲーム前半の活動拠点になる。平和そうに見えるこの村にはすでに魔の手が伸びているのだが、村人の多くはそれに気づいていない。

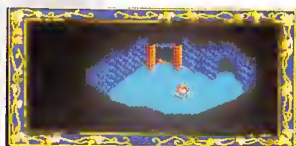
2. 廃墟

ここには前作よりも強いモンスターたちが待ち受けている。ここでは彼らと戦うためのアドルの新しい能力、魔法を使う才能が与えられる。

3. 廃坑

何層かに分かれる複雑な構造を持ち、入りくんだ細い通路には、魔物たちが待ちぶせる廃坑。ここにいる5人の神官たちの重要なメッセージによって、アドルは自分がなすべき目的を知ることになる。

アドルを助けてくれた少女リリアはこの村に住んでいるのだが…

ゲーム序盤のアドルの鍛練場。前作でいうと草原のような場所だ

ペイント処理により、このぐらいの範囲しか見えないのだった

広いのひとこと。あまりにも複雑でマッピングなどできそうもない

やるだけやりました！
ソフトウェア開発主任 橋本昌哉氏

まず、前作「イース」を超えるゲームを作らなくちゃいけないというプレッシャーが常にありました。実は最初の予定では「イース」と「イースII」でひとつのゲームとして出すつもりだったけど、開発時間がたりなくなったのでバラバラにしました。(みんなには)はっきりと区別しないでイースの前・後編として受け取ってほしい。とにかく開発スタッフ全員でやるだけやりました！

旅立つ前に覚えておきたい、イースⅡの基本

右の写真が基本の画面だ。前作と比べて細かい部分が変更されている。画面には、自分のHP(体力)、敵のHP、自分のMP(魔力)、EXP(経験値)、GOLD(所持金)が、常に表示されることになった。アドルの能力も変更され、魔法も使える。さらにスクロール速度がアップし、半キャラずれて歩いても通路や入口にひっかからないで移動できるようにもなった。

●会話

会話をするには、相手にぶつかるだけでいい(前は正面からぶつからなくちゃダメだった)。すると画面にメッセージウインドウが開き、セリフが表示される。RPGでは、人と会話することは敵を攻撃するのと同じくらいあたりまえの行動だね

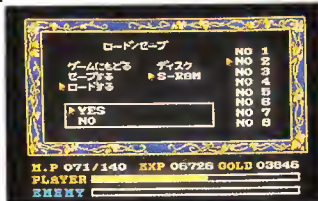
●ステータス

現在のLEVEL(総合的な強さ)、HP、MP、STR(攻撃力)DEF(防御力)、EXP、NEXTEXP(次のLEVELに必要なEXP)、GOLD(所持金)が表示され、アドルの強さがひとめで分かる

●アイテム

手に入れたさまざまなアイテムが表示される。アイテムには、一度使うとなくなってしまうものと、使用している限りずっと効果を発揮するものの2種類がある。アイテムを使用しているときにリターンキーを押せば、その用途がわかるしくみだ

●イクイップメント

アドルが持つSWORD(剣)、ARMOR(防具)、SHIELD(盾)、MAGIC(魔法)が表示される。魔法は、廃墟でMPをもらえなければ使えない。状況に応じて魔法を使いわけることが攻撃のポイント

●セーブ&ロード

セーブはめんどくさい、めんどくさいはイヤ、イヤだけどやらないと次に困る、困るのはイヤ。で、なんとPACに対応しているので面倒なディスクの抜き差しなしでセーブ、ロードができる。手軽はなにごとも歓迎♡　関係ないけど、FM音源にも対応してればもっとよかった

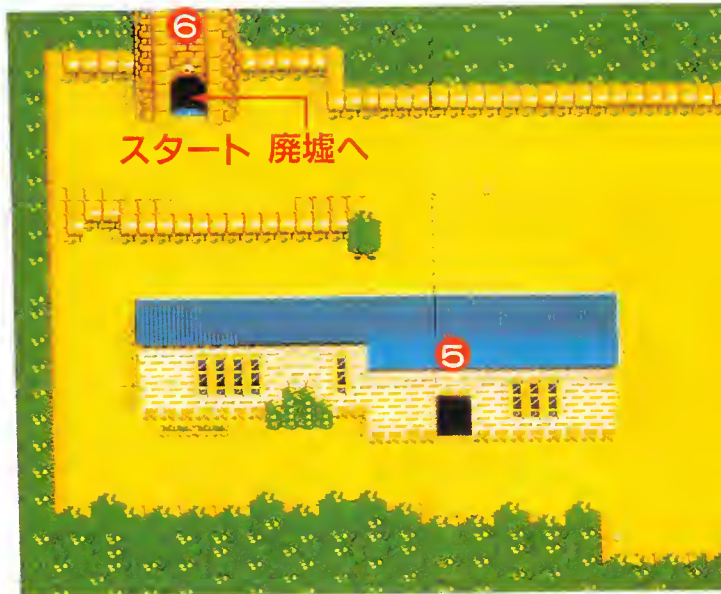
ランスの村マップ

新たなる冒険のスタート地点は小さなランスの村。アドルが初めてこの村を訪れたとき、武器、防具、お金などはまったく持っていない。だけど心配しなくても、村人たちの話を聞き家に入ってまわるうちに冒険の装備(といってもまだ全然弱っちいもんだけど)を整えるだけのお金は手に入るのだ。一応ひと安心。家庭訪問をして情報収集をしていくうちに、村のどこかに魔物の気配が感じられ、村人たちが日増しに正気を失っていることに気がつく。正気な人もまだ見ぬ魔物の影におびえているのだ。命の恩人、リリアの住む町を魔の手から救わなくては……。

スタート直後の画面。まずはお金を手に入れて、装備を整えることが大切だ

完成度が高いと思います

シナリオライター　宮崎友好氏

『イース』ではプログラムを担当しましたが、『イースII』ではシナリオを書きました。プログラマとして見ても、MSX版の『イースII』は完成度が高いと思います。開発中は3、4か月シナリオを書き詰めで電車の中でも考えていました。これからは、現実的でなおかつキャラクタに人間味を持たせ、キャラクタが演技をしているようなシナリオを書いていきたい。書けるといいなァ……。

平和な村、ランスに忍びよる魔の手とは……

↑彼は防具の材料となる鉄鋼石を欲しがっている

❶ギドの店

剣・防具・盾の店。剣と盾は3種類ずつ売っているのに、なぜか防具は１種類しかなく、2種類は売り切れになっている。

❷ジェイドの店

→バノアからのお金で、薬草が買える

アイテム屋さん。売り物のアイテムの種類と価格は、下のリストを見てほしい。

アイテム	価格
→薬草	30G
→ウイング	100G
→生命の薬	60000G

❸長老の家

村いちばんの長老ならば何か役立つ情報をくれるかもしれない……。そう思ってこの家を訪ねても、長老の姿は見えなかった。廃墟に行けば彼に会えるのではないだろうか。

→主人は出かけましたよ、と言われるが

→あることをして戻れば、長老に会える

❹バノアの家

リリアとその母バノアが住んでいる。彼女からは300GOLDとアイテム「バノアの手紙」をもらえるが、それと同時にリリアは重病だという悲しい事実も知らされる……。

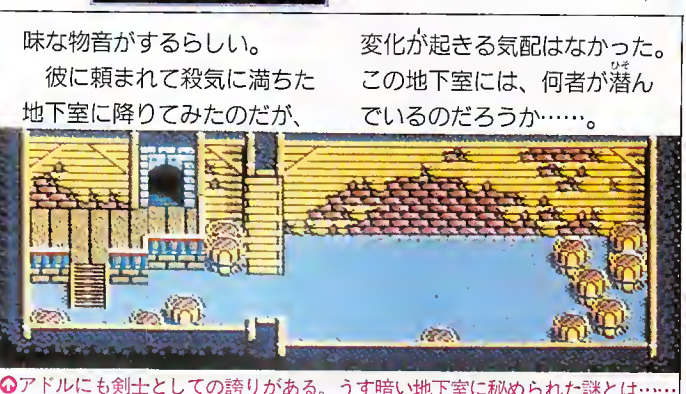
→リリアは、母親と2人暮らしのようだ

↑リリアの病を治せる医者を探せ

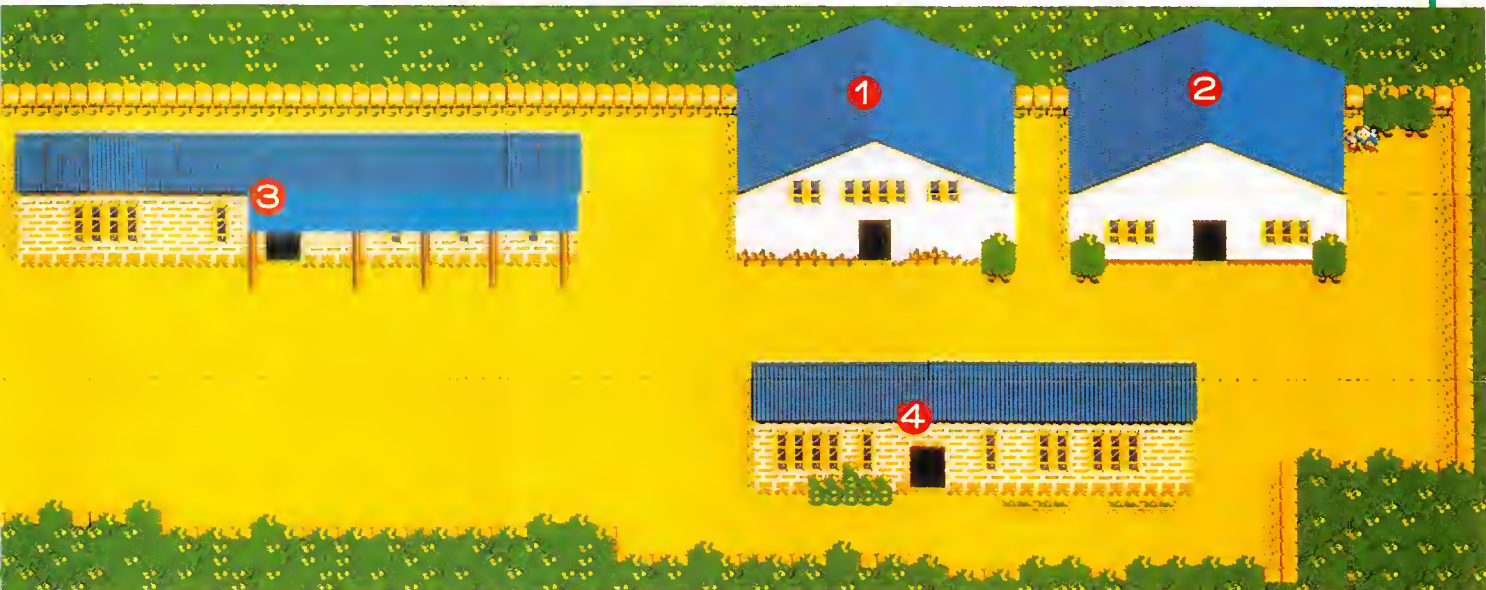
❺ジドの家

ここに住むジドが言うには、最近彼の家の地下室から不気味な物音がするらしい。

彼に頼まれて殺気に満ちた地下室に降りてみたのだが、変化が起きる気配はなかった。この地下室には、何者が潜んでいるのだろうか……。

↑彼の頼みは断れるけど、「キミは剣士だろ」とか突っ込まれるとねぇ～

↑アドルにも剣士としての誇りがある。うす暗い地下室に秘められた謎とは……

❻ほこら

出入り口にひとりの見張りがいて、魔物たちが村に入ってこないよう警戒している。ここを抜けると廃墟に出る。村で装備を整えたら、戦闘の勘を取り戻すために行ってみるといい。

疲れました

音楽担当　石川三恵子さん

音楽は画面を見てスタッフの要望を聞いて作曲します。プログラマが煮詰まって作ったシーンは、みんなの意見が決まっているので曲もつけやすいんです。PC-98で作曲してからMSX用に変換するので、いろいろ苦労します。『イースII』はプログラムと平行して曲をつけていったので、変更があって疲れました。20曲ほど入っていますが、実はその倍以上がボツになったんですよ。

廃墟マップ

ほこら

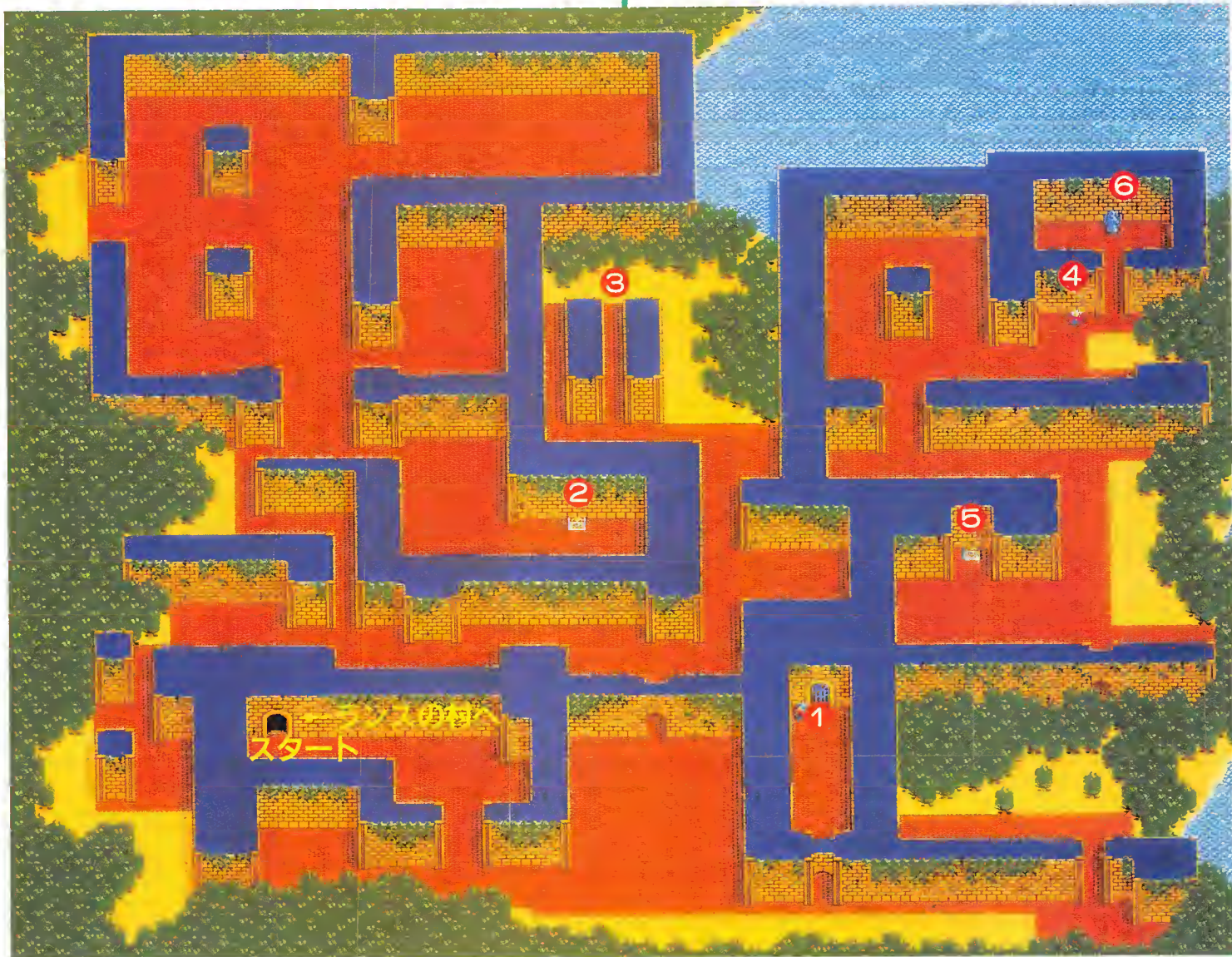
ほこらと呼ばれているこの場所は、ランスの村と廃墟とを結ぶ通路でしかない。だけど、このほこらにもいいところがある。ランスの村は周囲を高い壁で囲まれていて、村に出入りするにはほこらの中を行き来するしかない。つまり、このほこらの出入り口に見張りを立てておけば、村に魔物たちが侵入するのを防ぐことができるのだ。村の防波堤のような存在なのだ。

本当の意味でアドルの冒険の旅が始まるのが、この朽ちはてた廃墟だ。迷路状の構造になってはいるけど、マッピングをしないと迷うというような難解なものではない。物語はまだ序盤、これくらいの迷路で弱音をはいていたら、すぐ死んでしまうのだ。ここでの大きな目的は2つある。まず、魔法を使う能力を身につけること。そして、聖域と呼ばれる場所への通路を開くことだ。

⬆廃墟では、じっとしていればHPが回復する。それを利用すれば薬草なしで戦かえる

難しかっただですね

アートグラフィック担当 大浦孝浩氏

少し斜め上の視点から見ている画面を、どうわかりやすくきれいに描くかという点に気をつかいました。実は「イース」のグラフィック担当者は違う人なので、ギャップがでないように努力しました。個人的には「氷の世界」の壁が好き。逆に残念なところは6人の神官のいる聖域で、とても苦労したのにできあがってみたらあまりパッとしなかった(笑)。やっぱり難しかったですね。

廃墟に足を踏み入れれば、いよいよ冒険の始まりだ

❶聖域への入口

ここには、ランスの村のアスタルという男が住んでいる。彼が言うには、ここに長老が来て「2人連れの少女が来なかったか」と聞いたそうだ。彼が「いいえ」と答えると長老は寂しげに村に帰ったらしい。彼の話を聞いたあと、村に戻って長老に会えば聖域へ通じる扉を開けてもらえる。

↑最初に訪れたときは、扉は閉ざされていた

↑村で長老に会ったあとならば、扉を開けてもらえる

❹老人レグス

ここにいる老人、レグスに会うと、頼みごとをされる。「剣士であるおまえに頼みがある。そこに魔物が見張っている宝箱があったじゃろ。あの中のものを取ってきてくれぬか」。彼の願いをかなえてあげれば、魔法を使う能力をあげるための重要な助言をくれるはずだ。

↑モンスターがうろつく廃墟に老人がひとり

↑彼の望みをかなえてあげたとき、アドルの体は変化する

❷宝箱(いにしえの石板)

宝箱がひとつ、忘れられたように置いてある。その中にあるのは、いにしえの石板だった。それには消えかかった文字で次のような言葉が書かれていた。「神官によって記された6つの書がある。6つの書を神官たちのもとへ返還したとき、再びサルモンの神殿への扉が開かれよう」。

↑通路の行き止まりに宝箱が置いてあった

↑宝箱の中を開けてみた。中にはにしえの石板があった

❺宝箱(神界の杖)

ここにもひとつ宝箱がある。だが、その前にはてごわいモンスターが2匹立ちはだかっているのだ。レベルが4以上ないとこいつらを倒せない。モンスター退治に成功したら、宝箱の中にある神界の杖を手にできる。それを持ってレグスに会いに行けば、道が開けるはずだ。

↑宝箱を守る2匹のモンスター。仲良しだね

↑LEVELが5もあれば、かなりラクに倒せるはずだ

❸ロダの実

ランスの村でひとりの女性が言っていた。「廃墟にはロダという名の木の実が落ちてて ね、それを食べると頭がすごくすっきりするの」。ここに落ちているロダの実は、口にするとMPが全回復する。

↑宝箱に入っているわけでもないし、とても小さなアイテムなので、注意して歩かないと見過ごしてしまいそうだ

❻女神像

廃墟のはじに立てられた、1体の女神像。神界の杖を持ってその像に触れた瞬間、アドルの体に重大な変化がおきて、新しい能力・魔法が使えるようになるのだ。ただし実際にその効果を発揮するためには、魔法を生む杖がいちいち必要になる。う〜む。次は魔法の杖を探さなくては…。

↑神界の杖を手に入れた。すぐ像に触ろう

↑それまで0だったMPが、LEVELに応じて増える

迫まりくるモンスターと戦ってアドルは鍛えられる

廃墟では3種類のモンスターが待っている。何回か剣を交えてアドルのLEVELをあげよう。人間なにごとも努力が大切だ。

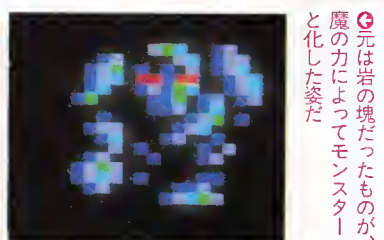
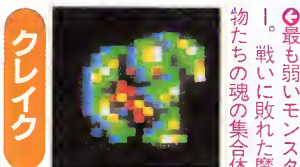
クレイク

←最も弱いモンスター。戦いに敗れた魔物たちの魂の集合体

カークシャーン

←2本の角と鋭い爪が武器という、破壊と殺りくに狂う小鬼

ゴドアード

←元は岩の塊だったものが、魔の力によってモンスターと化した姿だ

おもしろかった

開発担当 倉田佳彦氏

MSX版のキャラクタツールとマップ作りを担当しました。大変な作業だったけど、おもしろかったです。苦労したのはやっぱりメチャクチャ複雑な神殿のマップですね。制作もきつかったけどチェックがとにかくつらかった！ ゲームをするほうも大変だと思うけど、攻略法は覚えるしかないですよ(笑)。え〜と、スタートから廃坑に入るまでと、エンディングが気にいってます。

簡単な剣攻撃と多彩な魔法が魅力の戦闘シーン

廃墟、溶岩の世界、神殿……。アドルの冒険は、さまざまな舞台でくり広げられていく。そして、そこには数多くのモンスターが、アドルを倒すべくウロウロしているのだ。アドルの取れる攻撃方法は2種類ある。ひとつは剣を使った攻撃で、前作と同様にモンスターと体当たりするという簡単なものだ。いかにも戦っているという感じが楽しい。もうひとつは新しい要素、魔法を使った攻撃。純粋な攻撃の魔力もあるが、状況に応じて防御やその他の魔法を活用すれば、戦いをより有利に運ぶことができる。

このページで紹介している剣での戦闘のコツや、魔法アイテムの持つ効果を知っていれば、冒険の途中で強いモンスターに出会ってもうまく戦うことができるだろう。

剣での戦闘

半キャラずらしで攻撃すればダメージは受けなくてすむ

簡単で誰でも気がついて、少しせこい半キャラずらしの攻撃を、まずはマスターするべきだ。モンスターに体当たりするとき半キャラずれれば、自分はノーダメージで、相手にダメージを与えられる。

操作になれれば、すぐに覚えられる戦いのテクニックだ

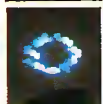
敵を倒してゴールドを得たらより良い装備を手に入れよう

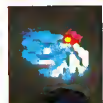
モンスターを倒すと、EXPとGOLDが手に入る。GOLDが集まったらより良い装備を買っておこう。高価な武器はモンスターに大ダメージを与え、防具は相手から受けるダメージを少なくする。

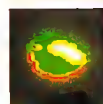
ギドの店に鉄鉱石を持っていけば、さらに強い防具が手に入る

補助アイテムの活用法

旅を続けるうちに、多くのアイテムが見つかるだろう。それらは宝箱に入っていたり、地面に落ちていたりする。アイテムに秘められた効果はさまざまで、戦闘の役に立つ物もあれば、傷ついた体を癒してくれる物もある。アイテムの効力を知って、うまく戦闘に活用するといい。

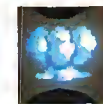
クレリアの指輪

モンスターの攻撃を回避する効果がある。強い相手と戦うときに装備しておくといい

精霊の衣

いつでもどこでもこの衣を身にまとって体を休めれば、HPが回復する

ロダの実

アドルのHPを最大値まで回復してくれる。また、これは胃の薬にもなるらしい……

やすらぎの指輪

通常の半分のMPで魔法が使える。MP消費量が多いときにあると便利だ

タカの影像

このアイテムと同時にファイヤーの魔法を使うと、火の玉が敵を追いかけるようになる

魔法での戦闘

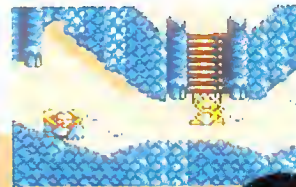
状況にあった魔法は剣での攻撃より効果的

●ファイヤーの魔法

アドルの体から火の玉が放たれる。MP1につき10発撃てる。最初はさほど威力をもたないが、アドルのLEVELがあがるにつれ、威力を増していく。タカの影像と組み合わせると、火の玉がモンスターを追尾するようになる。

半キャラずらしが使えないような狭い通路で、ファイヤーの魔法があると便利

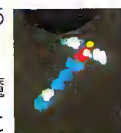
●テレパシーの魔法

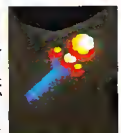
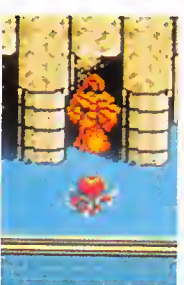
かつてイースの国に生息していた神聖な動物、「ルー」に姿を変えられる。そのあいだはモンスターに攻撃されることがなく、彼らと会話することもできる。この魔法の効果によって、たくさんの情報が得られることになる。

階段下の小さな動物がアドル。この魔法を使うと、殴りたいほどかわいくなる

●リターンの魔法

行ったことのある村や町になら、一瞬にして戻る魔法。モンスターに会わずに移動したいときにとても重宝する。

●ライトの魔法

ある場所の壁には、隠された通路がある。この魔法を使えば、そんな目に見えない通路を発見できる。

●タイムストップの魔法

時間を凍りつかせ、すべての動きを止めてしまう魔法。強いモンスターに四方を囲まれてしまったときなど、いろいろな場面で役立つ。

●シールドの魔法

生きとし生けるものの心に作用する、強い力を秘めた魔法。アドルのMPが続く限り、どんなことがあってもまったくダメージを受けない。

100%ですネ／

ソフトウェア開発課 桶谷正剛氏

ゲームは見た目のヒキが大切。そういう意味で『イースII』は一瞬一瞬が見られるゲームだと思います。100%ですね／ 苦労したのは、神殿とその地下水道のマップ。複雑だし立体処理をしなくちゃいけないし……。苦労しただけ自信もありますけど(笑)。みんなの意見のまとめ役をして、開発中は映画かビデオの現場にいるようで、ゲームを作っている気がしないときがありました。

聖域の神官たちに会えば、歩むべき道がわかるだろう

廃墟にある閉ざされた扉の下には、広大で複雑な廃坑が広がっている。廃坑のところどころには、聖域と呼ばれる場所が存在し、かつてイースの国を治めていた神官たちの像が立てられているのだ。前作で取り戻したイースの本を持って石像の前に来れば、それに魂が吹きこまれ、神官たちのメッセージを聞けるだろう。その言葉に耳を傾ければ、イースの国に秘められた多くの力、そして自分のなすべき目的がわかる。イースの本をずっと持っていた意味は、ここにあるわけだ。

神官ハダル

◎大地を司る神官。魔の元凶がサルモンの神殿に存在し、6冊のイースの本を神官に返還すれば、そこへの道が開くと教えてくれる

神官トバ

◎力を司る神官。6人の神官はそれぞれ魔法を持っていて、魔の拠点に行くためには6つの魔法が必要になる、と語ってくれる

神官ジェンマ

◎智恵を司る神官。魔物は魔法によって作り出された生き物で、彼らと語り合えれば何かがわかるはずだ、という助言をしてくれる

神官ダビー

◎光を司る神官。魔法がある限り魔物は生まれ続け、その存在を抹消するには2人の女神の力が必要だ、という情報を与えてくれる

神官メサ

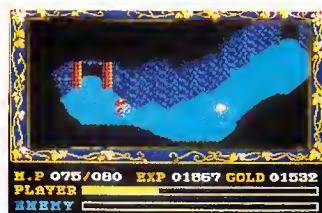
◎時を司る神官。彼が言うには、サルモンの神殿は氷に覆われた外壁を登り、内堀である溶岩を渡ることでたどり着けるそうだ

神官ファクト

◎心を司る神官。彼の像がどこにあるのか、そして彼の姿もまだ教えられない。探しものは意外に身近にあるものだ

暗き廃坑の奥深くには、巨大なモンスターが潜んでいる

巨大なモンスターとの迫力ある戦闘シーンももちろん用意されている。最後の敵を含めてボスキャラは全部で7匹。ここでは一匹めのボスキャラ、ベラガンダ(右の写真のやつ)を紹介しよう。

ベラガンダを倒すには、ファイヤーの魔法があるといい。こいつは左右にのみ動き、正面にアドルがいると移動をやめる。そこで、左右に絶え間なく動いて攻撃をかわし、ベラガンダが正面に来たらファイヤーの魔法を連射する。この攻撃をしつこくしつこく繰り返せば、こんなやつラクショーさっ／

◎廃坑の奥深くにボスキャラがいる。その場所は自力で探して欲しい

◎なんと、ボスキャラの部屋から出られるので、逃げるが勝ち(？)もできる

まだ見ぬ舞台の数々を、少しだけ紹介しよう！

先に進めば進むほど、舞台の地形や構造は複雑になり、巧妙なトリックが増えていく。ここではそんな先のワンシーンを、それぞれのおいしい場面で写真を撮影したので、紹介しよう。

◎氷の壁の裏側に入ることができ、そこでもイベントがある

◎溶岩の世界では幻の動物、ルーに出会えるかもしれない……

サルモンの神殿

◎サルモンの神殿にある鐘つき堂という場所では何かが起きる

次号は付録。乞う御期待❢

ソニー(開発光栄) ☎044-61-6861(光栄) **発売中**

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

光栄 ☎044-61-6861 **発売中**

媒体	2枚組
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	12,300円

※サウンドウェア付

光栄 ☎044-61-6861 **7月発売予定**

媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	テープ/内蔵SRAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

光栄 ☎044-61-6861 **7月発売予定**

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
セーブ機能	テープ/内蔵SRAM/PAC
価格	9,800円(12,300円)

※カッコ内はサウンドウェア付きの価格

初期設定は100以上に

ここで攻略するのはモンゴル編。『三国志』でいえばシナリオ1、『信長の野望《全国版》』でいえば17か国モードといった感じのシナリオだ。

モンゴル編の主人公はまだジンギスカンとは呼ばれていないころのテムジン。テムジンがモンゴルを平定すると、モンゴル帝国の王ジンギスカンとなり、世界編に突入するという仕組みになっている。

まず、テムジンの能力値の設定だけど、すべて100以上になりさえすれば、自動で決めてもかまわない(うまくいくまで何度でも決め直す)。どちらかというと、ひとつひとつ設定したほうがかんたんに高い値にできるようだけど、今回の攻略プレイでも自動で決めたくらいだから、たいした問題じゃない。

それから、テムジンの兄弟達の能力だけど、今回の戦略では、彼らはまったく使わないので、能力値はどんな状態でもいい。

テムジンの能力値が上の写真のようにすべて100以上になったら、1174年冬から始まるモンゴル編の、モンゴル族の国の城へいく。

⬆ジンギスカンのタイトル画面。ゴビ砂漠の風景だろうか。砂塵を上げて疾走する騎馬隊の迫力がいい

⬅テムジンの能力値はすべて100以上にすること

※画面はMSX2専用ディスク版のものです。©光栄

住民配分と特産品売り

最初にすべきことは、住民配分。でも、ついでだから兵も増やしておこう。1季節に3回コマンドを実行できるから、もう1つついでに特産品も売っちゃおう。というわけで、まず特産品を売るんだけど、もっともたくさんのお金が手に入る品物を選びたいから、「8情報ー6在庫」コマンドで特産品の在庫を表示させてからにする。特産品を売るには、「5商人」コマンドを使う。中国商人、イスラム商人、ウイグル商人がいるから、相場を見比べて有利な商人を選ぼう。

↑特産品を売るときは在庫を表示させておくと便利

特産品を売ると商人を選ぶところへもどるから傭兵を雇おう。傭兵の相場はどの商人でも同じだから比較不要。

そして、最後に「2割当ー1住民配分」コマンド。まず、攻められたときにしか意味のない城作りは0にする。特産品は、最初からあるものはお金を増やすのに使えるけど、あとはめんどうだから、特産品作りも0。町作りと食糧作りは住民総数の4分の1ずつを割り当てておく。

そうすると、兵力は住民総数の半分ということになるね。

↑傭兵を雇えるだけ雇う

↑特産品が兵士に替わり兵力99に

↑住民配分コマンドで

↑住民の仕事の割り当てを変える

↑町作りと食糧作りに住民の¼ずつを割り当て、残りは兵士にする

内政と武力アップ

住民配分が終わったら、あとは特産品を売りまくって兵を雇うことと、テムジンの武力を999にすることが目標だ。

武力が999になるまでは内政だけ。疫病が発生しなければ攻めこまれないはずだ。

まず特産品を売りつくすことを目標にしよう。また、兵を雇うのは春にすること。というのは、春の初めに給与の支払いと食糧支給があるので、冬に雇ったりすると、とたんに給与と食糧を支給することになってしまうからだ。なお、「6人事ー6徴兵」コマンドで兵士を10人程度増やせるので、これを実行してもいいだろう。ただし、1回だけ。非戦闘員を訓練すれば何度も徴兵できるけど、そんなことをしているヒマはない。

もちろん、兵を雇ったら必ず住民配分を実行して兵と町作り・食糧作りの割合が変わらないようにすること。

訓練と食糧配分

内政と、武力アップに専念している時(1179年の春か夏くらいまで続くだろう)、気をつけなきゃいけないことが2つある。1つはときどき「4訓練ー3自分」コマンドで能力値のどれかが100を切っていないかチェックすること。訓練以外は何かするたびにどれかの能力値が減るので、つねに監視する必要がある。

2つめはモラルのチェック。やはり100を切ったら要注意。モラルが極端に低くなると住民反乱が起きるから、これもつねに監視する必要があるんだ。兵を増やすたびにモラルは低くなっていくし、住民数が少ないほうがモラルを上げやすいから、はじめのうちにいったん上げておくほうがいいだろう。

モラルを上げるには「3分配ー2食糧」コマンドで食糧を100か50ほど分配するといい。100にするか50にするかは、食糧の量を見て決める。春や夏には最低でも住民数の半分、秋や冬なら住民数と同じだけは、食料を残しておきたいね。

また、住民数に比べて金や食糧が多すぎると、食糧を盗まれてしまうことがある。盗まれたことが原因で負けてしまうことさえあるから(お金が多くて食糧が少ないときに食糧を盗まれ、そのとたんに敵が攻めてきたとき)、序盤のうちは兵を雇ったり分配したりしてお金や食糧が多くなりすぎないようにしよう。

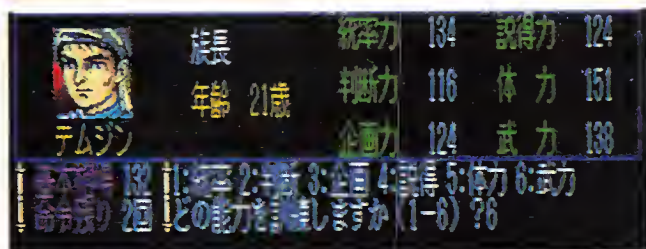
特産品を売りつくすか、残っていても売れるものがないときには、「4訓練ー3自分ー6武力」コマンドで、ひたすら武力を訓練しよう。1179年の春か夏くらいまでには999まで上がるはずだ。

↑説得力が100を切った

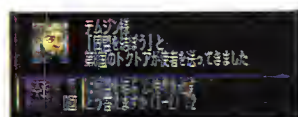
↑自分の説得力を訓練して133に

↑住民に食糧を分配して

↑95だったモラルを139に上げる

同盟について

自分の武力を訓練して999まで上げておくのがコツ

武力が999に近づき兵力が増えてくると、第5国や第8国から不戦同盟を結ぼうという提案があるかもしれない。しかし、最初に攻めこもうと思っている第5国はもちろん、他のどんな国とも同盟を結んではいけない。

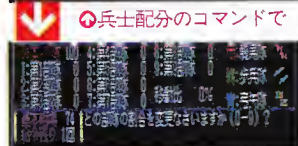
同盟を結べばこちらも安心だが向こうも安心なので、その国が大きくなる可能性が高いからだ。もっとも恐れるべきことは、自分以外に4国以上を領有する国ができることで、そういう国ができると攻めこまれないようにするのがかなり困難になるだろう。おおむね、3国以上を安定して領有する国ができたらアセる必要がある。

不戦同盟を結ぼうという誘いがあってもすべて断るのがベストだ

同盟を結ばず、敵国につねに緊張感を持たせておくことが、大国を作らせないコツなのだ。

とうとう特産品を売りつくして武力が999になった。いよいよ戦争の準備を始めるときが来た／

戦争準備開始

特産品を売りつくして武力が999になったらいよいよ戦争の準備にかかる。今回のプレイでは1179年の春2回目のコマンドで武力が999になったので、3回目のコマンドで、「2割当ー2兵士配分」を実行した。本隊を100%として、属性は騎馬隊に。

兵士配分のコマンドで

部隊の配分を変更する。本隊を100%にして属性は騎馬隊を選ぶ

間諜で敵国を見る

つぎに他国の様子を見るため、まず「12間諜ー1情報活動」コマンドで間諜（スパイ）を派遣する。そして、「8情報ー1各国」コマンドで他国の様子を見る。とうぜん、兵の数に注目するわけだけど、他の住民の数もチェックしておこう。というのは、攻めこまれることを予想してか、異常に兵力を増やしていることもあるからだ。兵の数が兵以外の住民数と同じくらいなら普通だけど、多ければ1～2季節待てば減るか戦争をするだろうし、少なければ増やす可能性がある。

間諜を送って敵国の様子を見る

敵の状態をつかみ戦略を立てる

まず、他の国の様子によって、第1国に残す兵力を決めておこう。兵の数は第2国の80が最大だったので、第1国には兵90を残すことにした（じつは、この直後に第2国が第6国に攻めこんだんだけど、兵が増えるはずはないから方針は変えなかった。武力が999あると敵兵力についてはどんぶり勘定でいい）。

数か国に間諜を派遣して各国の情報を見ると、確実に判断力と企画力が落ちるから、3回目のコマンドは訓練だ。

兵士を確保して攻める

最初のコマンドは夏の終わりと同じく訓練で、この2回の訓練によって判断力も企画力も増えたので、いよいよ第5国に攻めこむことにした。

最後の準備として住民配分を変更する。第1国に兵90を残すことにしたので、町作り、食糧作りを各45にしたんだけど、そうすると兵が115になってしまった。90残すなら攻めこむ兵力は25しかない。第5国の兵力は54だから勝つことはできるけど、第8国の75に対抗できる兵力は残らないだろう。

こういう場合は、町作りを減らすのがいい。町作りは経済力を大きくするための人員で、経済力が十分あれば町作りは0でもいいからだ。攻めこむ兵力が60はほしいから、残す兵力とあわせて兵を150にする。町作りは10になった。

兵力がたりないときは町作りの人数を減らすのだ

第5国との戦争

1189年秋、ついに「13戦争」コマンドで第5国に攻めこむ。企画力が97で、やや不安があったが強行。これも、武力999という裏付けによる余裕があるからだ。

兵力は予定どおり60、食糧も30日ぶんの60、指揮はもちろんテムジンだ。

戦闘シーンでは、まずできるだけ平地と町、城以外の地形を通らないこと。森、山、砂漠を通ると兵力が減ってしまうからだ。城は敵の本隊がいて動かないだろうけど、町が空いていて、しかもそこから攻撃できるようなら町に入ろう。防御力が高くなる。

不安ながらも第５国に攻めこむ

それから弓矢隊の弓による攻撃だけは受けないように気をつけよう。被害は小さいといっても敵はまったく傷つかないんだからね。弓矢隊にねらわれるのを避けるには、弓矢隊の隣に移動すればいい。

できるだけ兵を減らしたくないから、ひたすら敵の本隊だけをねらおう、とたいていの人は考えるだろう。ところが、これは間違い。というのは、負けが見えてくると敵の本隊は逃げまわるのだけれど、まず本隊以外を全滅させておけば、本隊は逃げなくなるのだ。本隊だけをねらってもたいてい他の部隊も全滅かそれに近い状態になるし、逃げまわられると通りたくない地形を通らされることも多く、時間切れになる可能性もある。

まず、敵本隊以外の部隊を全滅させてしまう……

町のヘックスは防御力が高い。空いたら入ろう！

そして決定的なのは、敵の本隊は他の部隊がいない状態で負けを覚悟すると、逃げまわる代わりに一騎打ちを挑んでくることだ。

一騎打ちを挑まれたらかならず受けて立つのだ

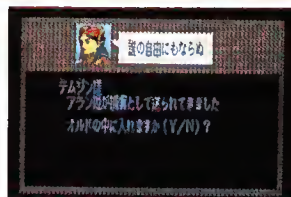
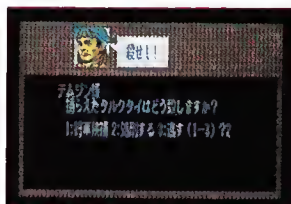
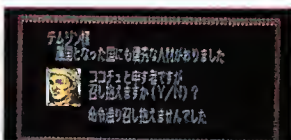
そもそも武力を高くすることを思いついたのが、この一騎打ちに勝つためだったんだ。もう少しで勝つというところで一騎打ちを挑まれて拒否できずに負けてしまったという人も結構いるんじゃないかな？　武力が999もあると一騎打ちに負けることはありえない。ならば、初めからいきなり一騎打ちを挑んで勝つことが兵を減らさない最良の手段では？　と思ったら、残念ながら「弱すぎて相手になりません」と受け付けてくれないか、仮に受け付けられても断られてしまう。

だから、一騎打ちを挑まれたら渡りに舟と応じよう。これが可能な限り兵を減らさず、かつ早く勝つ方法なのだ。

戦後処理は処刑中心

第5国は「攻めこんだ者」つまりテムジンが治める。これは、つぎに第8国に攻めこみたいからだ。第5国は隣接敵国が第8国だけなので、全住民で攻めこむことができる。

第１国は直轄地とする。いや、本国以外はすべて直轄地とする。決して将軍の治める属国にはしない。というのは、親族以外の将軍はいつ裏切るかわからないので安心して任せられないからだ。初めから親族の兄弟達に属国を治めさせるのならいいけど、それは国数の多い世界編に取っておくべきだろう。

直轄地ばかりだと国数が増えてきたときにめんどうだけ

姫をオルドに入れてもいいけど

敵国の族長はかならず処刑する

優秀な人材は召し抱えないこと

ど、それさえがまんすれば直轄地が最良だ。ほとんど「14何もしない」でいいので、治めきれないなんてことはない。

つかまえた敵の族長については、「逃がす」とどうなるか、やったことがないのでわからないけど、間違っても将軍候補にはしないこと。親族でない将軍候補は将軍候補のままでも反乱を起こすからだ。「処刑する」しかない。

もちろん「優秀な人材」も召し抱えてはいけない。

全兵力で第8国と戦争

うんよく同じ季節に第5国の順番が回ってきた。兵力が48しかなく、調整するよりすぐに第8国に攻めこむほうが早いだろうということで、能力に不安がある上、兵士配分もできないが強攻することにした。

兵士配分は、本隊50(騎馬)、第1部隊25(騎馬)、第2部隊25(歩兵)の割合で本隊と騎馬以外が25%しかなかったので目をつぶることにした。これが50%などという数字だったら兵士配分を変えてからでないと攻められなかっただろう。けっこうツイているようだ。

まず特産品を売って金を作った。金が足りないときは他国から移動させるより、まず特産品を売ることを考えよう。たいていはそれでまにあう。

住民配分を兵士最優先タイプに変更して兵士総数を118にする!

勢いに乗って第8国へ攻めこむ

2番目に住民配分で食糧作り1を残してすべて兵とする。食糧作りを1人残すのは、住民を0にすると分配によってモラルを上げることができなくなるためで、1人でも住民がいるいじょう食糧作りは必要だからだ。

そして、全兵力で第8国に攻めこんだ。

第5国の兵力は48しかない。すぐに攻めるのだ

直轄地のモラルに注意

第8国は兵力78と余裕があるし、攻めこむべき国も2か国なので、少し休むことにして訓練、兵士配分、特産物売却を行った。

この季節から直轄地経営が始まったが、敵国と隣り合っていない直轄地でチェックすべきなのは、

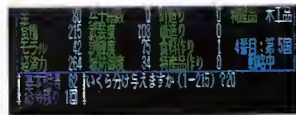
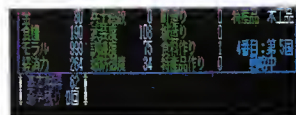
・モラルが100以上あるかどうか

・住民の4分の1以上が食糧作りであるかどうか

の2つだ。

第5国はモラルが42しかなかったので、食糧を分配した。ここには住民が1人しかいないので、食糧20も分配すれば、モラルは最高値の999まで上がる。

敵国と隣接している直轄地(現時点では第1国)の場合、

・兵力がまわりの敵国に対抗できているかどうか

・経済力に比べて兵力が多すぎないか

もチェックしなければならないのだけれど、経済力については、実際にはチェックしなくてもまず大丈夫だ。

第1国では、兵力はあらかじめ準備してあるし、経済力も気にしなくていい。そこで、モラルにすこし不安があったが、戦争が続いて間諜がほとんどいなくなったので、間諜を派遣した。

間諜派遣や各国の情報を見るのに使えることは、直轄地の大きな利点だ(属国では不可能)。

第5国では食糧を分配して

住民のモラルを上げておく

企画力が上るのを待つ

企画力が低かったので、もう1季節、休むことにした。第8国は各国の情報を見て訓練。第9国の兵力が61、第6国の兵力が89だったので、総住民数196のうち、80で第9国を、残りで第6国を攻めることに決めた。

第5国は何もせず、第1国は食糧50分配。

第9国に攻めこむ

企画力が99だが戦争を決意。まず住民配分で食糧作り1を残してすべて兵士にした(兵士数は195になる)。

2番目で第9国に兵80で攻めこみ、3番目で第6国に全兵力(115)で攻めこんだ。第9国には食糧を60日ぶん(兵力の持っていけるが、30日ぶんで十分。たくさん持っていってもなんのメリットもない。

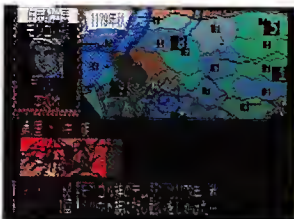
モンゴル編では、第1国か

ら第5国に攻めこむ場合を除いて、本国に隣り合う敵国はつねに1か国か2か国だ(そうなるように本国をおけばの話だが)。

1か国の場合は全兵力で攻めこめばいいが、2か国の場合もできるだけ1季節に両方を攻めたい。

住民配分を2度やるのはむだだし、住民のほとんどを兵にすると、確実にモラルが50を切るので、もとの国に兵を残したまま1季節すごすのは、

⇧8国の住民配分を戦争用に変更して、兵士総数を195まで上げる!

住民反乱が起こるかもしれないので危険だからだ(確実ではないが、兵がいないと住民反乱は起きないようなのだ)。とくに、季節が冬なら絶対に2か国両方を攻めなくてはダメ。よほど経済力が高くないかぎり、春にお金が減るからだ。

⇧第9国へ兵力80で攻めこむ。持っていく食糧は30日ぶんで十分

⇧第6国には全兵力(115)で攻め入る。こちらも食糧は30日ぶん

東半分を統一

武力を999にした効果として、兵があまり減らないことがあげられる。むしろ取った国の住民によって増えていく。武力500でも兵を雇わなければならないことがよくあったが、999なら第1国を出たあとは、本国で兵を雇うことはまったくない。今回のプレイでは、直轄地のときの第9国と第11国で攻めこまれないために兵を雇っただけだった。

東半分(といっても国数は3分の2)の残りは第2国(直轄地にする)、第7国(本国とする)、第3国(直轄地)、第4国(直轄地)の順に攻めればいい。第3国と第4国はぎりぎりの兵で攻めたいが、あまりぎりぎりにすると城防御が大きくて負けてしまうことがあるので要注意。そういう場合は、まず城にいる本隊以外を全滅させる(他の騎馬隊を合流させない)作戦が有効だ。第4国を取ったら第7国の兵とテムジン自身を第9国に移動させる。テムジンの移動はこのときだけだ。テムジンの移動が少ないのも武力999の効果。第1国の兵力を利用しなくてすむのだ。

⇧モンゴルの東半分を平定したころ。つぎなる戦略を練らねば!

世界編に向けて

西半分は、第11国(直轄地)、第12国(本国)、第14国(直轄地)、第13国(本国)、第10国(本国)の順に取る。東半分統一後、後述する理由により余分な兵力をすべて町作りと食糧作りにまわしたので、統率力、判断力、企画力が大きく落ちこんでしまい、第11国に攻めこんだのは東半分制覇から1年後の1182年秋になった。

このころから世界編に向けての準備を図る。というのは、世界編における初期値が、能力値はそのまま持ち越し、兵力と食糧は最後にテムジンのいた国、その他は全国平均によって決まるからだ。だから、第13国から第10国へ攻めこむ

⇧西半分の攻略に向けて第11国と戦争

ときは、第14国の全住民も動員して攻略後は第10国を本国とするといい。また、移動させるまでもない兵力(第1国、第3国、第4国)はすべて町作りと食糧作りにまわそう。

⇧最後に残った第10国を攻める

⇧あまりにも兵力が違うと、敵本隊以外を全滅させるまえに本隊が逃げ出してしまう。そのときは、待機して機動力を13にし、分散移動するといい。1部隊だけで追いまわすのでは時間切れ必死!

⇧第10国を自分で治めてモンゴル平定に成功。1183年の秋であった

⇩テムジンはジンギスカンとなり、世界編へ突入する

夏の暑さよりも熱くなれるシューティングだ！

ALESTE アレスタ

コンパイル
☎082-263-6006
7月23日発売予定

媒体	（ROM）
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	―
価格	6,800円

©コンパイル

大人気のセガ版から移植のアレスタ。セガ版にはない新しいステージ2つと、一周クリアしないと出ない超高速スクロールのステージ0の、努力の結集のマップを公開！

セガ版にはなかったオープニングがついている

ユリィ=レノックス
16歳ですでにレイ(主人公)と同じ基地で誘導員の仕事をしている。この子のケガがきっかけで戦闘になる。

レイ=ワイゼン
「DIA51」プロジェクト開発主任の息子で、いつも熱血していて近づくとやけどをするそうだ(ウソ)。

ゲームはシューティング♪シューティングは燃える♪燃えるはアレスタ／ひと口にシューティングといっても、最近ではストーリーが付いていなくてはおもしろさも半減してしまうくらいに発展してしまったから驚きだ。というわけで、感情移入できるデモが付いているぞ／ BGMもFMパック対応だし。

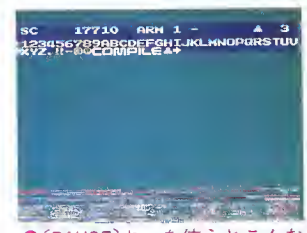
↑環境維持コンピュータのDIA51が奇形植物に寄生されて、都市に異変が起き……

↑コンピュータの暴走のせいか、ユリィが突然ビルの爆発に巻きこまれ(死んじゃいない、重傷だ)、レイは怒り狂って出撃した。タイトル画面も一新されたぞ

ずるをしようとしても画面がバラバラになる

MSX版は敵が死ぬほど出てきてセガ版よりも難しくなっているけど、そのぶんパワーアップがしやすくなってゲームバランスが良くなった。

「へん。難しくなったのならスピコンやポーズを使えばいいさ」なんて思っているキミは甘いぞ。使うと右のような画面になっちゃうのだ。

↑スピコンを使っても一応ゲームできるけど、アアこんなに見にくい画面になってしまうのね……

↑[PAUSE]キーを使うとこんなふうになってゲーム画面を見ることができないのだ……悲しい

欄外では敵キャラの名前を紹介

同じ形の敵でも攻撃や動きの違うものがいて、その数は多い。ここで名前と顔を紹介するのは、これでもか…と出てくる敵の一部だ。

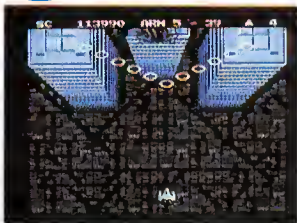
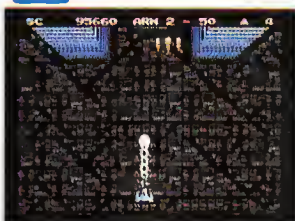
リ・トレイター

マニアック・トレイター

あってうれしいパワーアップ

自分の武器はオレンジ色の基本弾と白色の特殊兵器の2つ。基本弾は黄色のパワーチップを取り続けると最高が横並びで4連射になり、特殊兵器は同じ番号の武器タンクを取ると強化され4段階にパワーアップして最強になるというしくみ。また、特殊兵器は1番以外は有限で弾数と使用時間による制限がある。タンクで補給すると、減った数は元に戻るのだ。写真は特殊兵器の4段階パワーアップでの最強のものを写している。

1 全方位弾
（無制限）

⊙うまく使いこなせると便利だけど最強にするまでに時間がかかる

2 ウェーブガン
（50発）

⊙セガ版は一定時間で勝手に発射されたけど、そうはならないのだ

3 レーザー
（80秒）

⊙セガ版と見かけは変わったけど、効果や攻撃能力はいっしょだ

4 ローリングファイアー
（120秒）

⊙押さなくても勝手にグルグル回るので、120秒間は使えるわけ

5 ホーミングミサイル
（50発）

⊙某ゲームのリップルレイザーの増殖型のようなものか？

6 スイングウェーブ
（80秒）

⊙正面にも斜めにも飛んでいってくれて、1段階でも便利ものだ

7 プラズマボール
（80秒）

⊙本当は手前から入れ替わりに出て、3つあるように見える

8 ワイプレーザー
（80発）

⊙1段階ではとっても弱くて使い物にならないが、最強ならええで

負けてくやしいボスキャラ

始めのころはラクに倒せるボスキャラも先に行くと強力になり、なかなか爆発ボン！しない。「いいかげんにしてよ」と叱りたくなるボスキャラの紹介だ。ちなみにステージ6にはいない。ラッキー。

STAGE1

⊙ムキムキ開閉してけっこう気味悪い

STAGE2

⊙こいつはほんっとにラクラクかたずけられる。やーい！

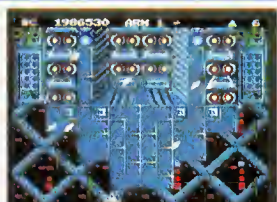
STAGE3

⊙見てくれだけは強そうだが、ぜんぜんたいしたことないヤツ

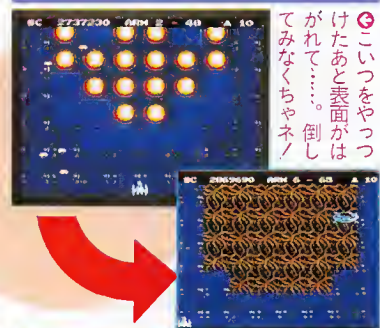
STAGE4

⊙きっと誰かが「顔みたいっ」ていうに違いない

STAGE5

⊙いかにも植物っぽくて、まるでミカンをむくみたいにワキワキしていて、う〜ん気色悪くて自然に攻撃もきつくなってくる

STAGE7

⊙要塞らしくカッコイイじゃん。終わりは近いぞ

STAGE8

⊙こいつをやっつけたあと表面がはがれて……。倒してみなくちゃネ！

ダイナ・トレイター

トレイター・ラグ

グバム

ターン

まぼろしのSTAGE0(ゼロ)のマップを紹介!

やく発見してゲーム十字軍に送ってくれた人5名に、『アレスタ』シンセバージョンのミュージックテープをプレゼントしよう。これはコンパイルから通信販売で8月8日に1980円で発売予定のもの。全17曲でテープ版のみ発売だそうだ。

⬆START ⬆ ⬆ ⬆START ⬆START ⬆ ⬆

ここだけ本をタテにして見てね!

ALESTE

MSX版に新たに加わったマップ2本と

STAGE 1

[4分35秒]

最初のステージだけど、パワーアップを最強にできるおいしいところ。ちなみに各ステージ数の下の数字は、スタートしてから最後のボスキャラの前に着くまでのタイムを表している。

下へ　下へ　END

STAGE 6

[1分54秒]

ここにはボスキャラがいなくて、終わりに着くと強制クリアさせられるのだ。この短いマップでこのタイムはちっとも速くない、と思うのはまちがい。超上空を飛んでいるために背景は少ししか動かないってワケ。

メーカーから借りた「サウンド～」の写真。方法わからず

1回きりの
アレスタクイズ

セガ版には「サウンドテストモード」(コマンドを入れることにより、好きな曲を選んで聞ける)になるウル技があったけど、MSX版にもしっかりあるのだ。でも分かっているのはそこまでで、やり方は不明。そこで、そのやり方をいちは

END

STAGE 0（ゼロ）

[48秒]

見て見て！　ここはステージ1とほぼ同じ長さを、たったの48秒でスクロールしてしまうおそろしいステージだっ！　目が追いつかないほどの超高速の世界をキミは体験できるかな？

下へ　下へ　END

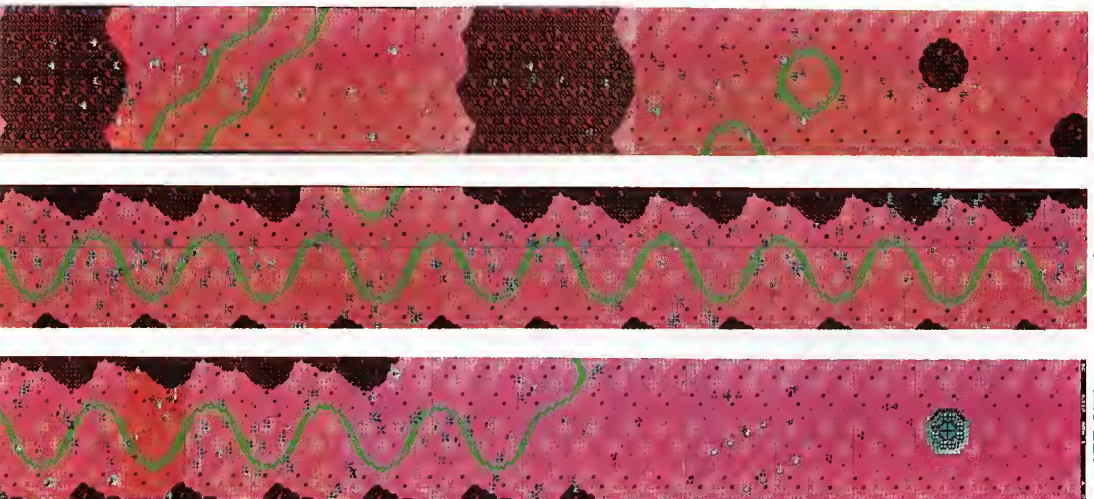
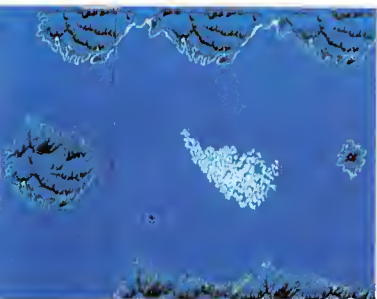
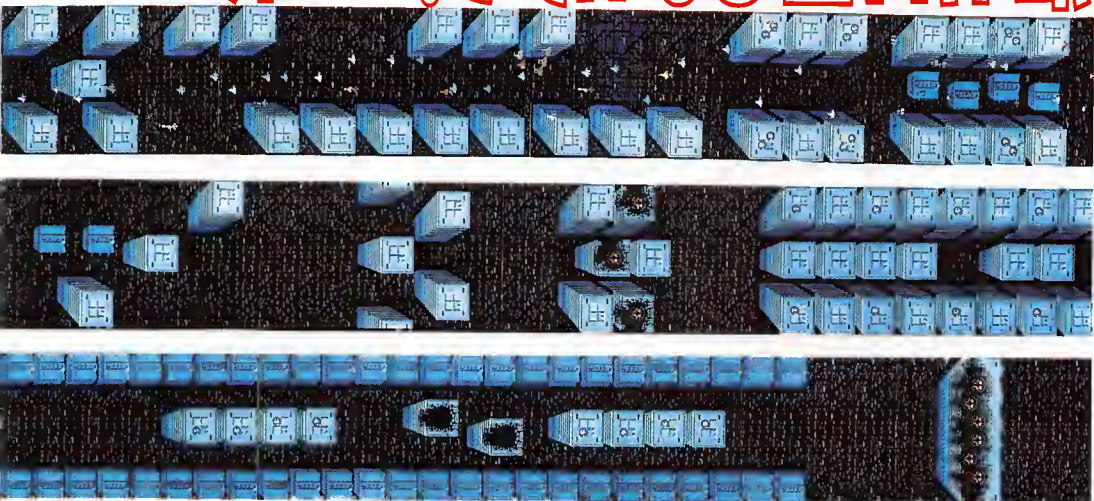
ストレイ

エ・ファウ

ベイ・ダー

BOX（ボックス）マスター

GAME CRUSADERS

ゲーム十字軍

ムフフ、夏ですね〜。海岸にいるハイレグ美女を正面から見るのはちょっと恥ずかしい。後ろからそっと見つめてみた。バックもいいなあ、いいなあ、いい、ハアハアハア。う〜ん、車をバックさせるのって難しくって緊張するぜい。さて今回は現在品切れ状態の『激ペナ』のウル技やらオープン戦を焼きそばバゴーンと紹介するぜ。そして抜忍の小説第2弾は幻妖斎様だ。次号は十字軍独立1周年。トビラもお人形をやめて現実に存在する美しいものを追求しようと思っている。内容もさらにパワーアップするぞ。

ゲームのぞき穴

エッチなゲームをアタマでやってから人気ゲームを航空ボカーンと紹介。今月もウル技が焼肉ジャンジャンと発掘されたよ。

クイズ雑学オリンピック わたなべわたる編

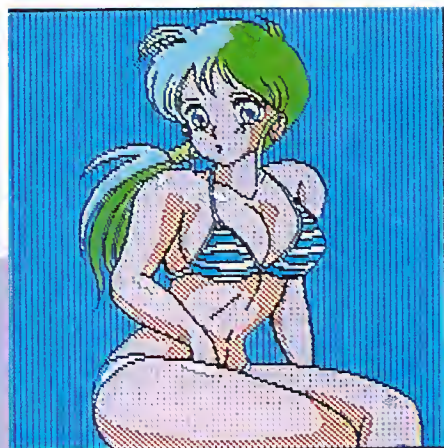
もはやこの手のゲームにはあたりまえなのだ

このゲームにも隠しコマンドがあるかなと思ったらやっぱりありました。タイトル画面で、(SHONEN)と打ちこんでリターンキーを押すだけでOKです。あとはなんにもしないですべてのグラフィックを見ることができます。

(徳島県／マジシャン・?歳)

☆当然(CAPS)を押してからじゃないとアルファベットは打ちこめないから気をつけてね。それにしても、ハード社は同じパターンでありがたいね。

➡前号のNEWSで紹介しなかった、グラフィックを見せようとしたら、あんまりエッチじゃないヤツしか残ってなかった。悲しいなあ

➡頭に角を生やしたら、まるで誰かさんみたいだと思う。ほら、あのアニメにもなった、ウ、ウ、ウメ星殿下、違った、うるぼしのラムちゃんみたい

⬅これもスティックを持たせたら誰かさんになるかな。ほら、あの、く、く、くりぃむれもん、違った、クリーミィマミっぽいね

⬅このように(SHONEN)と入力すればいいのだ。正しい文字以外を入力しようとしても、受けつけないのですぐわかる

もでる＝カーネルサンダーすぎやまきよたかイマミコ　あーてぃすと＝堀川浩司

ちょっとのぞき穴

激突ペナントレース・ランナーの走力を0に　どんなバッターでもデッドボールかフォアボールで出塁した場合は走力が0になってしまいます。このことに気がついたボクは足の速いバッターにはわざとデッドボールかフォアボールをかます作戦に出ています。かなりの確率でセカンドでフォースアウトがとれると思います。（東京都／山口良二・15歳）☆これはすごい。でも、ならないこともあったし、逆に足が速くなることもあったよ。

激突!!ペナントレース

最高球速199キロのピッチャーを3人作る！

エディットで作るピッチャーの最高球速を159キロから199キロにしてしまう方法があります。まずピッチャーの球速を上から順に、099、099、110、000とします。そして、2人目のピッチャーまでの百の位に1を入力します。すると2人とも159となりますが、そのままにして3人目も099してから、百の位に1を入力しましょう。159、159、159、000となるはずなので、1回セーブして再びロードしてみると、3人とも199キロになっています。

（大阪府／宝谷綱夫・14歳）

☆2人を199キロにする投書は多数きてたけど、3人は彼だけだったので、即採用。

まずは99キロを2人に、100キロ程度を1人、もう1人は0にして……

上2人の百のケタに1を入力する。すると数字は159になっているけど……

3人目も99にする。これが札幌ミソラーメン。ここがほかの投稿者と違った

3人目も百の位に1を入力。上3人が159になったらセーブする

ロードしてみるとなぜか199キロピッチャーが3人誕生する

控え選手の最低打率を.100にすれば余裕だよ

エディットのときバッターの打率を.200か.300ちょうどにして、そして2または3のところに1を入力します。すると.150となりますが、1回セーブしてからまた見てみると.100になっています。控え選手を.100にすればレギュラーにより多くの率をまわせます。

（山梨県／河口雅彦・？歳）

☆上の技とこの技を使ったチームは大会に応募しないように／

打者全員.200にしてみた。別に.300でも同じだけど

2を1に変えると.150に。1回セーブしてから

ロードすると全員.100／このままだと打率最低

これが最強チーム？

カスピッチャー1人とダメ代打3人作って、こんないいチームが／

足の速いランナーがセカンドにいれば1点だ

自力でRUNが70以上の選手をセカンドまでいかせます。そしてピッチャーが投げる前にサードに向かい三塁手が追ってきたらセカンドに戻ります。三塁手がセカンドに到着し、ほんの少しセンター方向に動いたら、再びランナーをサードに走らせます。なぜかアウトにならず、一気にホームまでいけます。

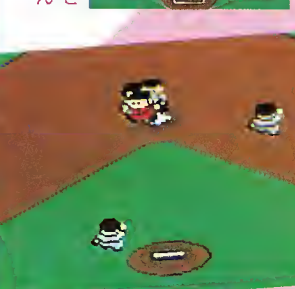
（東京都／中山孝広・12歳）

☆タイミングが微妙なので失敗することもあるかも。足の遅いランナーでは三塁手に追いかけられ、アウトになるよ。

サードに走るとピッチャーがけん制球を投げた

三塁手が追ってきたら、セカンドに戻る

アウトにならなかった。三塁手が追いかけてくる

しかし足が速いので追いつかれずホームにまできた

キャラが重なって見にくいけど、これが三塁手とすれ違った瞬間

遅球派の変化球ピッチャーはとても曲がるぞ

球速が0から70ぐらいで、カーブとシュートの値が9のピッチャーを作ろう。そして投球のときに大きくカーブかシュートをかけてよう。すると、ボールはおもいっきり変化して、画面のはしから出てしまい、突然打者のそばにワープしてきます。

（兵庫県／青野秀樹・？歳）

こんなに曲がってしまって……

パッと出る。絶対ストライクにならず

誰にも気づかれずにそうっと盗塁する方法

ランナーが出たらファーストの方向を押しながら盗塁のボタンを押す。ザーッという音がしたら普通に盗塁しよう。そうやるとウインドウの中のランナーが動かないのに、実際はランナーが次の塁に向かっているという現象がおきる。

（北海道／小野寺修二・14歳）

ウインドウではこうでも実際は……

ここまできてる。びっくりするぞ

新コーナータイトル未定

再びポンタ君登場　夏です。女性の美しい夏です。私なんかうれしくてよだれがだらだらだぁ。特に今年の夏はミニスカートの台頭だぁ。どうせそんなにパンティーが見せたくば、スカートなんか脱ぎ捨てなさい。と私は思う。そこの君、君もそう思うだろう。そこで私は「スカートついでにパンティーも脱ぎ捨て促進会」などというものをつくろうと思う。今こそ全国の女性よ立ちあがれ。そして、スカートなんか脱ぎ捨ててしまえ!!　なんて私には口がさけても言えない。（次のページへ続く。なんだか今回はちょっと興奮ぎみみたい。5月号に登場した彼がまたやってきた／）

今月のゲームプレゼント

クイズ……わたる編の徳島・マジシャンくん。激ペナの199キロ投手3人の大阪・宝谷くん。エルスリードの東京・鈴木くん。ダイナマイトボウルの材木屋くん。みんなで救ってあげようの徳島・青山くん。さて、6月号までの十字軍採用者へのプレゼントはテレカもゲームもやっと発送し終わりました。何も届かないという人は、名無しだったか住所の書き損じです。連絡してください。

Q… ハイドライド３」でガイザックが倒せません。出口のお守りも次元のお守りも持ってるのに……。（千葉県　ハイドライド３がときたい・15歳）
A… なんかこういう人がまだいるみたいだね。とっくに終わったよーんなんて自慢してるやつもいるのにねー。そこで終わった人代表のＭＳＦくんにガイザック打倒法を聞いてみた。「ガイザックを倒すには、ロの中にはいるのですが精神値が70以下だとダメージをあたえられません。炎の剣も忘れずに」。

新コーナー タイトル未定

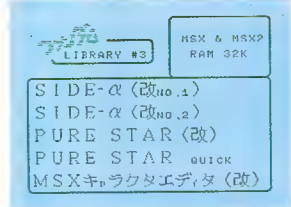
共学の勧め　男性諸君よ!!　君達はぜったい共学の高校(別に行けるなら女子校でもよい)に行くのだ。男子校に行ったら青春をｅｎｊｏｙできないぞ。私は女子校に行きたかったが、なくなく共学の高校にきた。私の高校は質より量という感じだ。しかし夏はいい。ブ〇でも顔さえ見ずに胸だけ見てればいいのだ。５月になったら合服になるのに我がクラスの女子は一向に上着をとらない。なぜ私にブラウスを見せてくれないのだ。ブラウスだと授業中に女子のブラのあとを見て楽しむのに。白のすけるブラウスを考えた人、あなたは偉大だ。（さらに続く）

ファンダムライブラリー

もちろん知ってたけど投書がきたので紹介！

ライブラリー③でメニューになる前にカーソルキーを押しておくと、改造版のメニューになる。また、ライブラリー①ではプログラムをブレイクしたあとに「FILES"FANC：」で裏ゲームの名前が現れる。

（兵庫県／米屋のチャチャチャ・14歳）☆他にもファンダム常連のBeta.Kや浜田伸一郎からも送られてきましたが、みんなテレカ持っているし、もらったROMからの発見らしいので、何にもあげない。

でもライブラリー①の技は5月号のFFBを見れば気がつくよね。なお「LOTLOTLOT」は〔SHIFT〕を押しながら立ちあげないと暴走しちゃうからね。

改造版のメニュー。改造したバージョンが遊べるのだ

ザナドゥ

やったね。Max・HPがどんどん増えていく

レベルアップしなくてもMax・HPを増やす方法を見つけました。まず、HPの下3ケタを全部7にします。そして、テンプルに入るだけでいいのです。これをくりかえすとどんどんMax・HPが増えていきます。

（岐阜県／小坂賢治・？歳）
☆百の位が7であとは0でもできるよ。ラッキー7（セブン）という意味なのだろうか。またこの技はROM版でもディスク版でもできるそうです。

ＨＰの下３ケタと、Ｍａｘ・ＨＰの値に注目してください

さっき6000だったＭａｘ・ＨＰが8000になってます

ファミクル・パロディック

ゲームが得意でなくてもボスに会えるんだぞ

死にまくってゲームオーバーになるーってときに〔STOP〕キーを連打していると、残機の表示がｆｆとおかしくなり、ゲームオーバーとなります。そうなったらそのままにしてデモを見ていると、自機も敵も出てこないでステージが進み、ボスを見ることもできます。ただしステージ3、4、だけです。

（三重県／江崎徹・？歳）

ゲゲッ！　あまりもの連打で画面がバグってしまったのか？

自機も敵も出てこないで音だけ出る。ただスクロールするのみ

ヘルツォーク

いろいろな隠しコマンドをた〜くさん発見！

まずは〔ESC〕〔TAB〕〔CTRL〕を押す。そうしてから5つのファンクションキーを押すことによっていろいろ起こる。〔F1〕を押すと自分のベースが負けに。〔F2〕を押すと敵のベースの負けに。〔F3〕を押すとお金が614400になる。〔F4〕を押すと機動歩兵のスピードがアップ。〔F5〕はこの状態から抜け出します。もちろん2人用でもできます。

（和歌山県／井上安希・15才）
☆この技でカンタンにエンディングを見ることができる。

D'

いきなりエンディングが見られたりする大技

ゲームオーバーのあとフォーマットしたばかりのディスクを入れて、画面の指示のとおりにスペースを押すと完全装備のウィンドウが現れ、リターン押すとバグった植物園になります。さらにスペースを押すといきなりエンディングが始まります。

（神奈川県／大久保英昌・？歳）

完全装備したところ。ここでリターンを押せばいい……

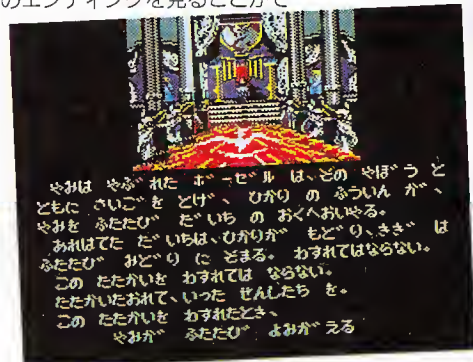
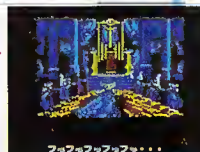
感動もののエンディングが見られるっつうわけだ

エルスリード

良いものと悪いものを見せてあげようじゃん

〔L〕〔F〕〔G〕〔TAB〕の4つを押しながら立ちあげると、ライトサイドのエンディングが、〔F〕〔G〕〔TAB〕〔CTRL〕〔CAP〕の5つならダークサイドのエンディングを見ることができます。

（東京都／鈴木宏・18歳）
☆MSX1、2ともにこの技が使えるのだ。キミはどっちのエンディングが気にいった？

ダークサイドはとっても不気味だ。まあ好みでしょうけど

ライトサイドはルンルン気分なエンディング。などと書いている担当者は自力でエンディングまでいったことはあらず

ダンジョンをしゃぶる

ディープダンジョンをしゃぶる　本当は「D．D．をしゃぶる」としたかったんだけど、「それじゃダンジョンズ＆ドラゴンズだ」とたらおがうるさいのだ。先月予告した魔洞戦紀と勇士の紋章の攻略記事はここにきてしまった。だけど、これだけのスペースじゃなんにもできないじゃん。なんていうのはいいわけで、じつは例のＥＸカプセルの作用がまだわからないのだ。⇒続く

ちょっとのぞき穴

激突ペナントレース・〔F4〕〔F5〕キーの隠れ機能　ウォッチモードのときに〔F4〕を押すと、試合が中断され初期画面に戻ります。また、どのモードでも試合中に〔F5〕を押すとBGMの一部が消えます。(大阪府／寺田努・？歳)☆〔F4〕のほうは使えるけど、音を消すとなんだか気持ち悪い。

ダイナマイトボウル

とれそうにないものは絶対にとってやるぅー

両はしに1本ずつピンが残ってしまったら、いちばん左からストレートボールを投げて、カーソルの上と(SHIFT)を押しているとスペアがとれる。また2本ずつのときは、いちばん右から投げて、下と(SHIFT)でスペアがとれます。

(東京都／材木屋主人・45歳)☆MSX用でも2専用でも、ファミコン版((SHIFT)のかわりにBボタン)でもできる。そこでファミマガのウル技班に教えてあげたら「古いゲームのはやんないよう」だって／

本当にこんなものができるのかなと思いつつ投げてみると……

おっとせい／　これはみごとに決まった。やっタネガシマ

こちらはさらに難しそうだけど、挑戦してみると……

バッハのありぁ／　スペアがとれてタイヤ交換できず。あれ？

YAKSA

ダメージをうけないでボスキャラを倒す方法

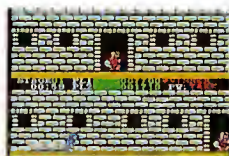
ボスキャラとの戦闘シーンになったら右に進み画面の右はしにくっつきます。ボスキャラはついてくるので、ジャンプなどしてさそってみましょう。突然右から左にワープして自滅してしまいます。

(神奈川県／大久保英昌・？歳)

これで、武器を持たなくてもいい

スーパーランナー

いつでもどこでもすぐタイムが増やせるのだ

(ESC)を押してポーズをかけたら、(F2)と(SHIFT)を同時に押してみよう。タイムが59増えるぞ。

(青森県／奈良学・13歳)☆でも敵に負けたら意味なし。

ゴール前に使うとボーナスが得だ

ラスタンサーガ

デモ画面で取ったアイテムも利用してしまえ

まずデモ画面中で主人公がアイテムを取るまで待つ(けっこう時間がかかる)。取ったらすかさずスペースでゲームスタート。するとデモで取ったアイテムを主人公が持っているのだ。

(長野県／竹前誠・13歳)

このあとにすぐにゲームスタートする

新コーナー　タイトル未定

ほとんど脈絡あらず　テレビを見ていてふと思う。千年灸やフランスベットの宣伝を撮影している人は、まる見えなのだろうなと。日本はなぜ、解禁にならない。これもPTAや青少年育成国民会議のせいだ。などとは口がさけても言えない。暑い日に彼女をさそってビリヤードに行こう。たぶん前がはだけた服を来ているから、彼女が打つとき正面に行って胸をみよう。(岡山県／パピプペポンタ君は1年生)☆誰でも学生のころはこんなもの。特別彼がエッチで変態なわけではないのだ。そういえば、彼は激ペナ大会にヌードギャルズというチームで応募してきているなぁ。

通り抜けできます

やったぜ、銀の剣を見つけたという投書がたくさんきた。でもところがところが……

ハイドライト3の銀の剣について

6月号でありかを見つけようと募集して以来、たくさんのかたから場所やスペックについての情報をいただいたのですが、いまだに編集部では確認されていません。なぜか編集部で買ってくるバージョンには銀の剣のかけらさえも入っていないのです。調べるために3つも買ってしまったのに……。次号ではかならず真相を究明したいと思いますのでもうしばらくおまちを。

見つけた、銀の剣だ。あれっ、写真が違う。まだ見つからないの

6月号のみんなで救ってあげよう

そんなにただでゲームがほしいかっ／　なんと応募総数118通。力作が数多くきたが、おおぼけの人達もちらほら。たとえば「迷ったときは画面や音楽鑑賞でもしたら(大阪・深草博之)」とか「神様が助けてくれるでしょう(大阪・奥埜勝巳)」とか……。Mファンを切り取って(もったいない／)送ってきた人もいる。

ではテレカをあげる優秀賞を発表します。静岡の矢野耕司、愛知の佐藤勘治、三重の佐藤啓典、大阪の鈴木邦之と土井明美(紅一点)、兵庫の高田学人の6人です。

ゲームをあげる最優秀賞は徳島の青山優介。以上敬称略。

今月のみんなで救ってあげよう

『覇邪の封印』でガイを仲間にいれ、つぎはメディアなのですが、よろいが手に入りません。いろいろな人が怒りの鏡が必要だっていってます。怒りの鏡や聖なる木の実などは地元獣を倒さないと手に入らないのですか。それでは知名度がさがって困ります。　(鳥取県／H．K・13歳)☆最後までクリアできるような親切な投書が採用され、ゲームがプレゼントされるでしょう。しめきりは8月8日。発表は9月8日発売の10月号だ。

レベル1からはたいへんなんだから　とにかく魔洞戦紀と勇士の紋章も普通には攻略できる。なにしろどちらも最強のキャラがすでにいるからだ。しかし、そんなことをやってもファミコン版と同じでつまらない。やはりEXカプセルの謎を解かなくては。それにはゲームを最初からやらないといけない。う〜ん、たいへん。ところが、さらにたいへんなことが起きた。⇨続く

Q…「YAKSA」で最空と伊織が合流できませんどうしたら合流できるのか教えてください。（神奈川県　小沢宏介・14歳）

A…これも、読者に御登場願おう。仙台市の諸井宏司さん20歳どうぞ！（なんかすっげーはずかしい紹介のしかただなぁ）。「まず、伊織はユダのクルスをてにいれたら越中にいきます。つぎに、最空ですが彼もすぐに伊織のあとを追って越中に行ってください。これで、合流できるはずです」。

新コーナー タイトル未定

生まれたばかりの婆さんコーナー　昔々のつい最近、場所の決まったある所、生まれたばかりの婆さんと、死んだが生きてるじいさんが、いっしょに一人で暮らしてた。月に出かけたある日の朝に、生まれたばかりの婆さんは、水なき川へ洗たくに、死んだが生きてるじいさんは、木のない山へ芝かりに、まじめにぶらぶら仕事した。水なき川から果実の芋が、どんどん向こうへこっちにきた。婆さんその芋取らずに拾い、そのまま食べずにすぐ食べた。婆さんがまんし辛抱できず……。（次のページに続く）

抄本『抜忍伝説』幻妖斎編

小説風抜忍レポートの第2回。今回は女性ユーザーに絶大の人気を得ている、美形の青年忍者・幻妖斎サマ編だよーん！

銀髪の妖術師、幻妖斎の過去をここにあかす

飯道山の奥深くに仙術の修行にはげむ、1人の少年がいた。その名は幻妖斎。法道仙人のもとでのきびしい修練の日々をのりこえ、とくに水をあやつる術に関しては、天才的な才能を発揮していた。師匠から、意のままにあらゆる物を凍らせる秘術・凍結行の話をきき、いまだ誰も

仙術の修行者であった幻妖斎。術の腕は、まさに天才的であった

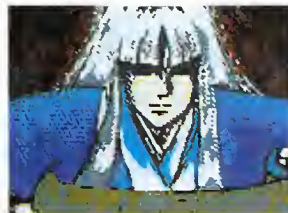
得たことのないというその術を会得することが彼の悲願となっていたある日、伊賀の中忍穴九右衛門が姿をあらわした。挑発にのり、水術で九右衛門に挑む幻妖斎。ところが九右衛門は、使い手のないはずの凍結行で、幻妖斎の術をしのいでみせた。

誘いのままに、秘術をもとめ伊賀にはいった幻妖斎は、27歳の年、ついに九右衛門が凍結行を使うところをかいま見る。だがそれは、にせの術であったのだ。自分の妖術を利用するための伊賀のわなであったことを知った幻妖斎は、真の凍結行を求め、抜忍となったのだった。

幻妖斎を伊賀へと誘った穴九右衛門。この後幻妖斎の仇敵となる

幻妖斎は、自らの宿願をはたすため、過酷な抜忍への道をえらぶ

飯道山の庵にて、恩師法道仙人の情に涙する

運命の糸に引かれてめぐりあった2人の抜忍、邪鬼丸と小源太の両者と山小屋で誓いを立てた幻妖斎は、はからずも裏切ってしまった師匠、法道仙人に再会し、一言あやまりたいと思い、かつての修行の場であった飯道

いつ帰るとも知らぬ弟子のために残された手紙に感激する幻妖斎

山に向かった。だが、山中の庵には法道仙人の姿はなく、かわりに幻妖斎あての1通の手紙が残されていた。無断で山をおりた彼を、すべては凍結行のためである、といって許す法道仙人の手紙に幻妖斎は涙し、即身成仏するために師がこもっているはずの比叡山にむけて走る。

赤ヶ池で、慈忍和尚の霊に、大蛇の封印をかくようにたのまれる

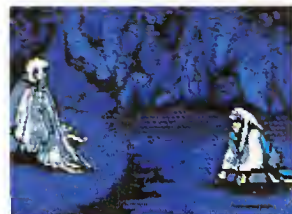
途中、慈忍和尚という不思議な坊主の霊と出会ったりしたのち、比叡山にたどりついた彼の前に1人の忍者が現れた。

宿敵、霧隠才蔵推参。幻妖斎の行手をはばむ

それは、霧隠才蔵であった。才蔵は、自分こそは、幻妖斎失跡後の法道仙人の弟子であり、裏切り者を師に会わせることはできないと、戦いを挑んでくる。幻妖斎は、兄弟弟子と戦うこと

仲間とともに比叡山へ。ほかの2人の物語にも登場する場面だ

を避け、1度ひき下がり、邪鬼丸と小源太に協力をたのむ。

2人によって才蔵が足止めされているすきに、師がいる洞窟に入りこんだ幻妖斎。だがそこには、すでに屍となった法道仙人の姿があった。悲嘆にくれる幻妖斎の前に、なつかしい法道仙人の姿がうかびあがる。仙術残像念。死してなお、弟子を思う法道仙人の最後の術であった。

すでに即身仏となった法道仙人の前で、自分の愚かさをわびる

凍結行への道標、三聖龍を求め幻妖斎が行く

法道仙人に、凍結行を得るためには、三匹の聖龍に会わねばならぬと教えられた幻妖斎。まずは飛鳥に向かう。そこで三聖龍の末弟青龍を見つける。幻妖斎の決意が堅いことを知った青

ついに三聖龍の末弟、青龍と遭遇。凍結行への第一歩を踏み出す

龍は、残り二龍の封印を解くことを託し、自らは青い手甲となって幻妖斎を守護することとなった。青龍の導きにしたがい、高野山に向かう幻妖斎。そこで赤龍の封印を解く。高野山では、緑龍の封印を解くために必要な「三鈷の杵」を探して山中をかけまわることにもなる。そして緑龍を岡寺で助けた幻妖斎は、つ

次兄赤龍に続き、三鈷の杵を見つけて、長兄の緑龍の封印をとく

いに凍結行の手がかりを得る。それは、赤目にいる氷龍をめざめさせること。だがそれには琵琶湖の沖の島に住む四鬼の魂が必要であり、その前には湖の主、大なますを倒さねばならないという。

赤龍はきゃはん、緑龍はよろいに姿をかえ、幻妖斎の身を守る

ダンジョンをしゃぶる

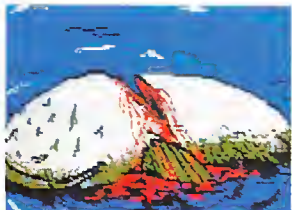
ほかにもカプセルが　広島・T－MONTAからの報告。地下4階でAGカプセルを、地下5階でLUCKカプセルを発見したというのだ。彼もレベル21で発見したため効果はわからないそうだ。ね、とってもたいへんなんだから。そういうわけで、今月はこの新発見のニュースしか伝えられないけど、来月は必ずやるからね。やるからね。やれればいいなぁ。ヒマがあるかなぁ。うーん。

ちょっとのぞき穴

激突ペナントレース・殴りあう、ぐれる　ボールを持っている野手を誰かほかの野手とくっつける。そしてスペースを押しっぱなしにすると殴りあう。キャッチャーより後ろにフライが上がったらときホームベースにカバーにきたピッチャーを見るとぐれている。(宮城県／菅原郷史・13歳)

GAME CRUSADERS ゲーム十字軍

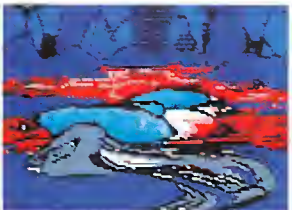
琵琶湖でまちうける四鬼。幻妖斎、絶体絶命

琵琶湖についた幻妖斎は、腹を切り裂かれた大なまずを見つける。その太刀すじに感心しながらも幻妖斎は先をいそぐ(むろん邪鬼丸が倒したことを彼は知らない)。沖の島を探索、つい

大なまずは、邪鬼丸によって倒され、結果として幻妖斎を助ける

に火鬼、風鬼、土鬼、隠形鬼の四鬼と遭遇する。しかし、鬼たちがかんたんに魂をくれるわけはない。幻妖斎の目的を見透かした四鬼は、彼をあざわらい、魂がほしくば、人肉、即ち幻妖斎の体をくわせろとまでいう。

苦悩する幻妖斎。だが凍結行

沖の島の岩山をふみこえ、四鬼のすみか百鬼洞潜入に成功したが

が得られなければ、彼の人生は終わったも同然だ。ついにわが身を差し出す決心をする幻妖斎。四鬼たちは幻妖斎の手足をひきちぎりむさぼりくらう。地獄絵図。血溜まりのなかにうつぶせる幻妖斎の運命は……。

惨劇の中、なおも秘術への執念を燃やす幻妖斎に救いはあるのか

ザ・ほめごろし

前号でいろいろと新コーナーができたけど、まだ反応は少ない。そんななかで「批評」にはするどい投書がきているのでさっそく始めよう。正式なコーナー名も決まった。『ザ・ほめごろし』だっっ／

まずはこのコーナーのお知らせをする前からきていた、アンケートハガキから。「激ペナを買おうと店にいきプロ野球ファンを買ってしまった人は多いと思います(ぼくもそうです)。その後またお金をためて激ペナを買おうと思っています。おもしろくなかったら自殺します(福井・吉川貴大)」。つぎもアンケートから。「激ペナの記事を読み大変よくできていて買いだと思いますが、ピッチャーがエースの連投になると思います。実際の野球ではそうはなりませんが(東京・水谷正一)」。いいゲームにも欠点はありますね。「迷宮神話は買って得した。それはパスワードが絵なのでメモするときとっても長い時間、美術の勉強ができてうれしい(静岡・加藤潤一)」。フム。「ガンダーラはとーってものろいので、マップが広ーくなった気がして得?(佐賀・浦川潤一)」。フーン。ではきわめつけ。「十字軍は知らないゲームのよけいじゃない知識もついてくれるし、そのために本代払ってこづかい減って、ほかのことにむだづかいできないからほんと役に立つ／(神奈川・熊谷久)」。でした。とってもきついみなさんにはテレカをあげます。

新コーナータイトル未定

生まれたばかりの婆さんコーナー(続)　一発ブーと2度屁をし、死んだが生きてるじいさんは、木のおいしげるはげ山で、芝をからずにくさかった。(静岡県／池田浩彰・14歳)☆やった。オチが決まってるじゃないか。うれしいね。冗談だといったのに、似たような投書が続々ときてしまった。ただ、彼の作品以外は放送禁止用語ばっちりのアブナイのばっかりだったので、紹介できないのだ。さて、この詩はもういいとして、こんな感じの変なのは全国各地にあると思うんだ。何かおもしろそうなのがあったら送ってね。

イラストのコーナー

京都府／shouIII・?歳の作品。何のゲームでしょ。兵士がいるからきっと……。

埼玉県／バグの知人・?歳の作品。いいセンスしてるなー。今回はエッチなしでいってみたこのコーナー。どうでしょう

埼玉県／なめかわ太郎・?歳の作品。くりっとした目とさらさらの髪

群馬県／Game・13歳の作品。しぶいっ／　エッチな絵が多いなか、はっきりいってめだちました

投稿大募集

知らないうちにたくさんコーナーができてしまったね。①ゲームのぞき穴。ウル技のコーナー。②通り抜けできます。Q&Aのコーナー。③名場面(仮題)。おもしろい画面を写真に撮って送れ。④作文(仮題)。キャラクタに対する思いいれを文章に。⑤ザ・ほめごろし。ソフトをほめることによって批評しよう。⑥新コーナータイトル未定。十字軍への文句、キミが普段考えていること、そのほかもろもろのイラストなどのコーナー。以上がレギュラーのコーナー。また、十字軍でやってほしいことのリクエストや次のページにある激ペナ大会もどんどん送ってほしい。

あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」のそれぞれのコーナーまで。

採用者のなかから優秀な人にはMファンテレカか、ゲームをプレゼントします。

次号は激ペナの有名人大会、抜忍伝説の小源太編、勇士の紋章しゃぶり、ファミクルクイズの発表などを予定してます。さて、うれしいお知らせ。7月8日必着でしめきったファミクルクイズ応募者全員にビッツーさんの御好意でケッコーなステッカーをプレゼントします。よかったね♡

1畳あたり何ビット？　TIM有力ライターAと十字軍のボスは、「キミの部屋は1畳あたり何ビット?」大会を開催した。ボスの言い分。「ツインファミコンと壊れたセガマークIIIとマスターシステムと使ってないMSXとMSX2と88FHとPCエンジンと1度も遊んだことのないスーパーカセットビジョン。8台ともみんな8ビット機で8畳間だから、1畳あたり8ビットだね」。⇨続く

Q…「ウルティマ～恐怖のエクソダス～」を買ったんですが「ドーン」という町が見つかりませんどうしてでしょうか。（東京都　諸橋康一・13歳）
A…きみは町の人とお話ししてないでしょ。教えてあげるけどその調子だと一生ゲームは終わらないよ。ドーンの町についてのヒントはロードブリティシュ城で手に入る。「西へ８南へ35そこで夜明けを待つがよい」。つまりモンターウエストの西の山の中で夜明けとともに現れるぞ！

新コーナー　タイトル未定

激ペナ大会〈全国版〉ニュース No.1

8月10日号

【おもな内容】早くもオープン戦／有名人へ本大会参加の呼びかけ／Mマガに負けそうなのでしめ切り延びる／賞品内容続々決定へ

はやくもオープン戦　延長15回、りょふサヨナラ

今回は、先着組の「TOYOCARS」（神奈川県／丸岡貴久・13歳）と「GENERALS」（長野県／庄村聡・15歳）の２チームによるオープン戦。ただし、両チームとも大会出場が決定したわけではないのでそのつもりで。

Tチームは全員車、Gチームは三国志の登場人物がメンバーだ。

■オープン戦試合経過

Gチームは１回裏、３番しばいの２ランで先行。しかし、２回表、Tチームの７番びいわんも２ランを放って追いつく。さらにTチームは３回表、満塁のチャンスに６番びいえむのライト前ヒットが出て１点リード。

その後、Gチームは荒れ球のりゅうびにつないでTチームの追加点を断ち、その一方で９回裏、２本のヒットのあと、代打そうそうがレフトへ犠牲フライをあげて１点を返し、延長戦へとねばった。

10回から13回まで両チームとも０行進。14回表、TチームはGチームの３番手しゅうゆを打ちこみ再び２点リード。しかし、その裏Gチームの１番、２番の連続本塁打でまたもや同点。興奮の連続。

15回表、Gチームはついに４番手のりょふを投入し、完全な総力戦。そして、その裏、また延長かと思われた２アウトから７番、８番とヒットが続いて９番りょふが打席に。ここで、りょふの打球はひょろひょろっと伸びてセカンドの頭上を越え、劇的なサヨナラヒットとなったのだった。

⇨勝利投手：りょふ　勝利打点：りょふ　本塁打：Tチーム＝びいわん（２回）、びいえむ（14回）／Gチーム＝しばい（１回）、きょちょ（14回）、りくそん（14回）

⇧15回裏２アウト、走者１、３塁の場面。りょふのサヨナラヒット

⇧両チームの先発メンバー。どちらも特色があって楽しい

⇧熱闘15回の結果。１～5回のスコアはじつは11回から15回のもの

有名人よ！今ならまだ間にあう

激ペナ大会〈全国版〉の本大会は10月号で開催する。したがって、９月号では場つなぎのプレ大会として、「有名人大会」を開催する。すでに１案は決定したが、ばれるとマネされるかもしれないので秘密。第２案は本物の有名人（編集部の５人以上が知っている人）を予定しているが、今のところツテがない。もし、この記事を読んでいる有名人がいたら、「激ペナ大会〈有名人〉係」まで、急いでエディットチームを送ろう！　テレカあげるから。

しめ切り延びた　応募用紙ついた

７月号のMマガでこちらと同じような内容の募集を、応募用紙付きでやっていたのでたいへんくやしかった。Mファンでもつけたかったのだがスペースがなかったのだ。うう、貧乏。で、今回無理してつけてみたが、先月号で設定したしめ切り（７／10）では、ちょっと無理がある。そこで７月31日必着とすることにした。一部地方では７月中旬にならないとソフトが手に入らないともいうしね。

なお、応募用紙は拡大コピーして使用することをおすすめします。また、本を切るのがいやな人は応募用紙を使わなくてもいいよ。

チーム名 ________________

BATTER

No.	NAME	LR	打率	HR	RUN
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

PITCHER

No.	NAME	LR	SPD	防御率	STM	C	S	F
1								
2								
3								
4								

参加者名前　　☎（　　）　－　　〒

住所

豪華賞品続々決定！　優勝者にはトロフィー＋いろいろ

優勝　正賞＝優勝トロフィー／副賞＝好きなソフト３万円ぶん＋決勝大会の完全収録ビデオ＋特製テレカ＋©ウルトラチーム入りの新10倍カートリッジ

準優勝　正賞＝準優勝トロフィー／副賞＝好きなソフト１万円ぶん＋テレカ＋新10倍カートリッジほか、ベスト８までに残ったチームにもテレカをプレゼント！

次号予告

読者の作ったチームをウォッチモードで対戦させる「激ペナ大会〈全国版〉」への応募は、適当な募集にもかかわらず数百通が寄せられているというたいへんな盛り上がりよう。さらに火に油をかける応募用紙付き＋しめ切り延ばしでどうなることやら見当もつかない。そこで、次号では、もっとムードを増すためにオープン戦第２弾と秘密の有名人大会（１案）と未定の有名人大会（２案）を大増ページを敢行して開催する！

さらに、新10倍ユーザーにとってうれしいプログラムがつくかもしれない！

激ペナはおもしろいで　自作のチームの色は１チーム目から16チーム目まで順にこのようにふりわけられます。①こいピンク、②レモンいろ、③みどり、④しゅいろ、⑤クリーム、⑥うすいきみどり、⑦ちゃいろ、⑧オレンジ、⑨あお、⑩オリーブグリーン、⑪あおむらさき、⑫うすいオレンジ、⑬きみどり、⑭みずいろ、⑮しろ、⑯はいいろです。17チーム目は最初に戻ります。（兵庫県／さんた・17歳）☆調べればわかることだけど、めんどくさそうで普通はここまでやらないよね。でもさんたくんのおかげで好みの色で自分のチームが作れるわけだ。

どちらが勝つか？　Aの言い分。「88ＦＲとＰＣエンジンとセガマークⅢとファミコンとＭＳＸ２と腐ってるＦＭ７とえっとえっと」。彼の部屋も８畳なのであと16ビット分マシンがないと負けだ。さあどうなる！「そうだ、ただでもらったぴゅう太があった。こいつが16ビットだから引き分け～～」。充実した大会でした。

新製品 MSXの目と耳と触覚、「センサーキッド」

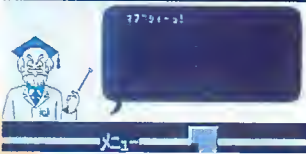
こういう「おもちゃ」がほしかったんだと思っている人は意外に多いのではないだろうか。

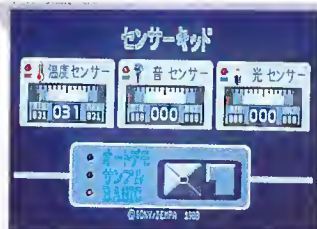
ソニーから7月1日に発売された「センサーキッド」は、温度センサー、音センサー、光センサーがセットになったMSX2用の電子感覚器官だ。

「おもちゃ」といったのは夢を感じる製品だからで、機能はもちろん本物のセンサーなのだ。

■感覚を持ったMSX2

センサーキッドは右の写真のようにカートリッジに3本のコードがミニジャックでつながり、その先にそれぞれ温度、音、光センサーがくっついている。

⇧オートデモ。温度センサーを熱いコーヒーカップを押しつけたら

⇧天井の蛍光灯に光センサーをもろに向けてみたところ

⇧最後は音センサー。適当に「ワーワー」叫んでみました

⇧タイトル画面。センサーが感じるたびにメーターが動く

カートリッジをスロットに差しこんで電源を入れるとタイトル画面が現れ、3つのセンサー用メーターが出てくる。試しに適当にセンサーの先に触ったり、ふったりしてみた。動く、動く。何かするたびにメーターが触れ、確かにMSXが感じているのがよくわかる。

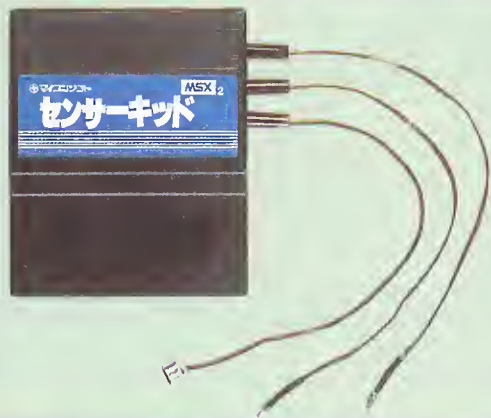
オートデモを選ぶと、変なおじいさんが現れて、Dr.Dだと名乗る。どこかで聞いた名前だと思ったら、あのベーマガの編集部キャラクタではないか。おじいさんとしばらくたわむれて、次にサンプルを試した。センサーの反応の時間的変化をグラフにしたり、一定以上の温度や音、光を感知してアラームを鳴らせたりと、科学の実験の雰囲気が十分楽しめる。

これだけでも結構遊べるが、さらにセンサーキッドはBASICでも使えるのだ。

■感覚を調べる命令

センサーキッドをMSX2に接続していると、次の5つの命令が使えるようになる。

```
CALL  ONDO(A)
CALL  OTO(A)
CALL  HIKARI(A)
CALL  PORT0(N)
CALL  PORT1(N)
```

※Aは1文字の数値型変数、Nは0か1

⇧カートリッジの横からコードが伸び、先にセンサーがついている。右端の緑色の丸いのが温度センサー、まんなかが光センサー、左端が音センサー

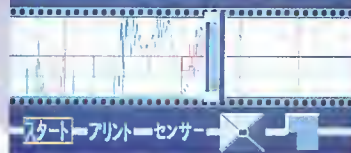
最初の3つはだいたい見当がつくだろう。たとえば、

CALL ONDO(A)

という命令を実行すると、そのときの温度センサーが感じる温度によって、変数Aの値が変わる。このAの値に応じてBASICでやることをくふうすれば、もっと楽しい感じ方をするプログラムが作れるはずだ。

あとの2つの命令は、外部への出力命令(リレー信号)で、おもに電子工作で作った部品をコントロールするために使う。じつは、このセンサーキッドでは電子工作のコンテストもやっているのだ。応募要項はセンサーキッドについているが、本誌のコンテスト(44ページ参照)もよろしく。

電子工作とまではいかなくても、オーディオ用の延長ケーブルでかんたんにセンサーの先を伸ばすことができるので、光センサーや音センサーをドアの向こうに取り付けて人が来たかどうかを感知したりなどいろいろと応用が考えられそう。

開発・電波新聞社(マイコンソフト)、発売・ソニーで定価6800。MSX2専用(VRAM128K)。
※問い合わせ先＝ソニー☎03-448-3311か電波新聞社☎03-445-6111

⇧サンプルのグラフ機能。センサーの反応をグラフで表示したりプリントしたり

```
10 CLS
20 CALL OTO(A)
30 IF A>200 THEN LOCATE10,10:PRINT"ウルサイ!"
40 IFA<10 THEN LOCATE10,10:PRINT"シーン..."
50 PLAY"
```

⇧センサーキッドを差しこんでおくと、センサー用のBASICの命令が使える

●みなさんのおかげです①／「暮らしの適当手帖」や「ファンダム」、楽しみにしてます。特に「暮らし…」は、そのセンスと取材力が感じられて、非常に楽しめます。これからも大いに楽しませてくださるよう期待致して居ります。(宮城県・寺本武生38歳)⇨Mファンが順調なのは学生だけじゃなく、大人の読者の力も大きい。お世話さまです。愛に年の差はないというけれど、MSXもそうなんだね。何だか五月みどりの気持ちがわかる気がしますよ。(バ)

●みなさんのおかげです②／小生もう少しで満１歳(60と)。貴誌を拝見しているとみなさん若い若い。ＭＳＸファンとして一筆。ＡＶＧ始めて約１年。今は殺人倶楽部の終盤に来て居ると思いますが、十字軍やアタック等とても有難く、またニューズ等は次のソフト購入の最良の目安、指針となって居ります。(青森県・川上英治)⇨小さい字で目が疲れると思いますが、これからもよろしくお願いします。何だか芦屋小雁の気持ちもわかってきた。(バ)

●初歩のファンダム／『今月号(7月号)のプログラムのダルバーズでRUNすると1行でエラーがでるんです。エラー名は……えす、わい、えぬ、てぃ……』「……そ、それは、シンタックスエラーというエラーですので、1行を再度見直して正しく打ちこまれているかどうか確認してください」『打ちこみミスはないみたいなんですが……?』「……説明省略……」『なんかまだよくわからないので自宅まできて教えてもらえませんか?』「……もちろんいやです」☆わ、わたしはこんな冷たいヤツじゃないからきっとおばQに違いない。おばQに何か頼むときは女か金をちらつかせるしかないぞ／(パボ談……ウソ)

SHOW 今年の夏はイベントのはしごに決めっ

SFX1988

「SFX」って知ってる? Special Effects(スペシャルエフェクト)、特殊視覚効果のことなんだ。 1978年、映画『スターウォーズ』が世に出て以来、SFXという分野は人々の夢を一手にひきうけ、注目を浴びつづけている。そんな、SFXをまさに体験できる機会が夏にやってくるんだ／ 読売テレビ開局30周年記念「Panasonic SFX1988」がそれ。

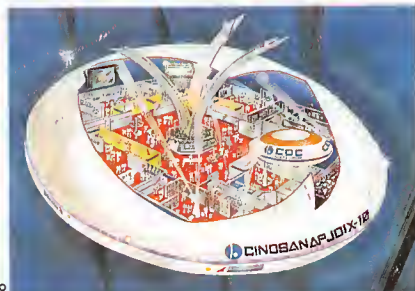
会場となる大阪城ホール全体を宇宙貿易船に見立て、ストーリー性のある設定がこのイベントの売り。つい展示するだけになってしまいがちなSFXというテーマを「体感型のイベント」に仕立てたのだそうだ。

セントラルスペース(中央広場)には宇宙食やホログラムなどを販売する宇宙市場などがある。バイオラボ(SFXメイク)では、観客に傷などの特殊メイクをほどこし、ゾンビの気分を味わってもらおうという趣向。また、クロマキー(合成映像)を使用して、海底探検などの気分にひたれる。そして、忘れてはならないのがMSX100台をつかった最新宇宙飛行ゲームの楽しめるシュミレーションルーム。

さすがに、体感型イベントと銘打つだけあり、ほとんどが参加できるものとなっている。

そのほか、レーザーライトなどを駆使し夢の空間を作り出すという仕掛けもある。

会期は7月23日～8月1日。開催時間は午前10時～午後9時(ただし、入場は午後8時まで)。会場は、大阪城ホール。問い合わせ先＝読売テレビ「SFX 1988」事務局☎06-356-6525

この夏、キミは宇宙人にあえるかもしれない……うそっ／

⊙数千年もの歳月宇宙をさまよいつづけたシノサナップ号。ついに、この夏地球人に公開される…

サイエンスロマン

6月中旬のある晴れた日、海に浮かぶ科学とロマンを求めて横浜港に取材に行った。ちょうど横浜港におもしろい船が来ていると聞いたからだ。

横浜港で科学とロマンを浮かばせていたのはシャープの「コロンブス号」という船。「新しい生活と技術の発見」をテーマに、シャープの最先端エレクトロニクス技術と最新商品を見せる、動く展示会場なのだ。

船の中はフロアが5階あり、スペースシャトルに搭載したディスプレイや高品位テレビ「ハイビジョン」の展示に始まり、「海賊撃ちゲーム」や「あなたの波乗り度テスト」、まるごとプラネタリウムになっている部屋など楽しい見世物がいっぱい。

⊙最新ＬＳＩの拡大模型。なかに回路がぎっしりつまっているのがわかる

⊙コロンブス号。別名「瀬戸の白鳥」。登録名「こはく丸」。キザ

とくに動く立体映像ミラクルビジョンはすばらしい(写真に写らなかったのが残念)。身長10センチほどのミニドレスの女の子が、妖精のようにステップを踏んで突然空間に出てくるあたりは、つい手をのばしてつかみたくなったほど。

船の横揺れで船酔いしてしまうかもしれないが、それさえ気にしなければ、家族でいっても恋人といっても、たとえ１人で行っても楽しめるイベントだ。

コロンブス号は、来年の11月まで、全国約60港を訪問していくという(7月以降の日程は未定)。※問い合わせ先＝シャープ☎03-260-1161(東京)／☎06-621-1221(大阪)

MSXサマーフェスティバル

FMパックを中心としたMSXユーザー向けのイベント。「新作ソフト体験コーナー」など内容は盛りだくさん。午前10時から午後4時まで。日程は下の表参照。また、これとは別にFMパックを中心としたゲーム大会などのイベントが大阪・梅田阪急ナショナルショウルーム(阪神百貨店6F)でも7／23など4回開催される。※問い合わせ先＝松下電器・情報機器部内PAP☎06-908-1151

開催日程

地区	日程	会場	問い合わせ
札　幌	7／24(日)	YESそうご電器	☎011-214-2850
仙　台	7／28(木)	デンコードーDaC仙台東口店	☎022-291-4744
東　京	7／31(日)	ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
〃	8／21(日)	新宿スタジオアルタ	上記PAPまで
名古屋	8／7(日)	テクノ名古屋(栄電社)	☎052-581-1241
愛　知	8／5(金)	ジャスコ岡崎店	☎0564-23-4960
大　阪	8／12(金)	梅田ABCエキスタ	上記PAPまで
神　戸	8／19(金)	せいでん三宮本店	☎078-391-8171
広　島	8／1(月)	ダイイチ広島パソコンシティー	☎082-248-4343
福　岡	8／2(火)	ベスト電器 福岡本店	☎092-781-7131

⊙MファンもPACマジックで参加するぞ／

そのほか、ホット情報

●J&P町田店のイベント

7月24日までの毎週土曜日・日曜日、ソフトメーカー12社の参加でJ&P町田店オリジナルイベント「エキサイティングフェスティバル」を開催中。

開催時間は午後１時～4時まで。※問い合わせ先＝J&P町田店☎0427-23-1313

●コナミの全国型イベント

『王家の谷―エルギーザの封印―』を発売前にプレイできる「コナミ・サマーキャンペーン」が各地で開催される。場所日程は欄外参照。

開催時間は午後１時だが、店によって多少異なる。

※問い合わせ先＝コナミ㈱ ☎03-264-5678㈹

【コナミ・イベント日程】●北海道地区＝7/17九十九電機札幌、7/30そうご電器旭川、7/31そうご電器YES ●東北地区＝7/23電巧堂Dac仙台東口、7/30庄子デンキコンピュータ中央、7/31オリエンタルパソコンショップ(福島市) ●関東地区＝7/16LAOX厚木、7/17LAOXコンピュータメディア(秋葉原)・J&P町田、7/23 J&P渋谷、7/24LAOX市原、7/28パソコンランド21太田、パソコンランド21前橋、7/29LAOX戸塚、7/30パソコンランド21高崎・J&P八王子、8/6西武百貨店所沢、8/7コンピュータハウスヤマギワ玉川(玉川高島屋S・C内) ●中部地区…7/24すみ

MUSIC ファン必見！ 最新ゲームミュージック

アポロン音楽工業、キングレコードが次々に新作ゲームミュージックを発表するなか、ポニーキャニオンが『サイトロン』というゲームミュージック専門のレーベルを創設した。うーんGMファンのウレシイ悲鳴が聞こえてくるようだ。

●『グラディウスII～GOFERの野望～』
20分カラーHiFi。価格はVHS、ベータともに3500円。

●『コナミシューティングベスト』
60分カラーHiFi。価格はVHS、ベータともに9800円。

以上の2つはサイトロンレーベルGSVシリーズ(ゲームビデオ)第1弾と第2弾。

↑プロゲーマーの手が突然現れる。うーん、憎らしいほどウマイ

↑グラディウスIとII、沙羅曼蛇の3つのゲームが楽しめる

●『NINJA WARRIORS』
サイトロンレーベルGSMシリーズ第1弾。価格はCD2800円、LP2200円、テープ2500円。(ポニーキャニオン)

●『ミュージック・フロム・ハイドライド3』
オリジナル・サントラとスーパーアレンジの全曲集。

発売予定日は7月21日。価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円(キング)

●『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol.1』
コナミのアーケード・ゲーム・オリジナルBGM集。

発売予定日は8月5日。価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円。(キング)

↑オリジナルサントラのほか、アレンジバージョン2曲を収録

↑オリジナルサントラ14曲。スーパーアレンジ7曲収録

●『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』
価格はCD3000円、LP2500円、テープ2500円。(アポロン)

●『行進曲・ロトのテーマ&マーチ・冒険の旅』
2曲ともアルバムとは別テイクのロングバージョン。価格はCDミニ1200円、テープ1000円。(アポロン)

■ドラゴンクエスト・イン・ブラスの楽譜が発売！
ドラクエ・イン・ブラスの楽譜が出版される。ブラスバンド部のキミは見逃せない。7月中旬に6タイトル、8月中旬に5タイトル。価格は1タイトル4000円～4500円。(企画：アポロン音楽工業。販売：㈱ドレミ楽譜出版社)

↑吹奏楽ファン涙モノのドラゴンクエスト・イン・ブラス

↑ロングバージョンにはアルバム収録曲とちがう魅力がある

BOOK アシュギーネのアドベンチャー本

勁文社(けいぶんしゃ、と読む)のアドベンチャーヒーローブックス(A・H・B)から、アシュギーネのゲームブック『アシュギーネ～爬人の邪都』が発売された。

キミ自身が主人公のアシュギーネとなって、各文末の選択肢を選んで進めていく。というと、あたりまえのゲームブックのようだが、数多く出ているゲームブックと少し違うのは、本来のアシュギーネをデザインした人でもあるイラストレーターの横山宏氏がカバーや本文中のイラストを手がけているというところ。もとのアシュギーネの迫力そのままを感じさせるハイクォリティな出来なのだ。

横山氏のイラストを見ているだけでもかなりの価値はあるが、ほかにも松下電器がA1のキャラクタを作ろうと思ったところから、それが形になるまでをアシュギーネが自ら語る誕生秘話や、SFX映画ばりの緻密な特殊効果で人気があるCM裏話など、読物としても楽しい。

ゲーム自体のストーリーはオリジナル。生命力や武器、経験値、アイテムなどが増えると、付属のチェックシートに書きこんでいきながら進めていく形式で、システム自体はふつうのアドベンチャーブックと同様。一度ゲームオーバーになってもどんどん設定を変えながら、再度楽しむことができるので、何度でも遊べる奥深さ。とにかく横山氏のイラストは見物だ。

サイズはもちろん新書版サイズ、電車のなかでも遊ぶことができる。

すこしほめすぎてしまったかなという気もするが、そういう意味も含めて定価は580円。

↑見た目は翻訳ものの海外冒険小説のような感じ

●ドラクエねえちゃん／「あのう、ドラゴンクエストの最後のボスが倒せなくて困っているんです」年令20歳くらいの女性からの電話。なぜ年令までわかるのかというと、わが編集部にはワンレン喰いのB－Nと2次コンの手品師という、強力コンビがいるからなのです(?)。以下手品師との会話。「主人公のレベルはどのくらいですか？」「レベル45で、バイキルトをかけてがんがん攻撃してるんですが」「がんがん……」「ええ、がんがん」なんか違うと思った手品師「念のためお聞きしますがドラクエIですかIIですか？」「やーねドラクエといえばIIIに決まってるじゃない」☆担当者Fには手品師の指の震えが見えた。

やパソコンアイランド(静岡市)、7/25PiC(新潟市)、7/26ジャスコ豊田、7/27ジャスコ岡崎、8/5メルバ沼津・メルバ静岡・メルバII(浜松市)、8/8メルバ島田、8/13～14栄電社大須テクノ、8/27栄電社豊橋テクノ ●関西地区…7/24J&Pメディアランド、7/31J&P和歌山、8/5星電社三宮本店、8/6J&P京都寺町、8/7J&Pテクノランド ●中国地区…7/29ダイイチパソコンCITY広島、7/30ダイイチパソコンCITY岡山 ●九州地区…7/26ベスト電器熊本パソコン館、7/29ベスト電器福岡本店、8/3カホマイコンセンター福岡、8/5松藤産業熊本本店

●いいなあコイツ／かえるがかえる。かえるがものを買えるか？　かえるかふりかえる。かえるがさかえる。かえるがいきかえる。かえるがよみがえる。かえるがかんがえる。かえるがまちがえる。かえるがみちがえる。かえるが物をかかえる。かえるをどじょうとかえる。りたぁーん。かむばぁっく。ちえんじ。かむほおむ。りいぷれぃす。げっとばぁっく。とーど。ふろっぐ、りぃふおぅむ。でした。おわり。（岐阜県・土田昌季）⇨いいよなあ、こういうやつ。（バ）

掲示板

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（郵便番号と都道府県名も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと4つを明記の上、〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM　MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！　イラストは掲載者全員に、それ以外の掲載者はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

BEST 10 NEW ベスト10速報！

J&P渋谷店による売りあげベスト10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
2	—	ドラゴンクエストⅡ
3	2	パロディウス
4	—	F-1スピリット
5	—	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
6	18	イース
7	10	ファミクル・パロディック
8	7	信長の野望《全・国・版》
9	—	サイキック・ウォー
10	6	ガンダーラ

（6月20日調べ）

アンケート調査結果 おもしろかった10

順位	前回順位	ゲーム名
1	1	ハイドライド3
2	4	イース
3	2	信長の野望《全・国・版》
4	3	グラディウス2
5	5	F-1スピリット
6	—	THEプロ野球 激突ペナントレース
7	9	ドラゴンクエストⅡ
8	11	三国志
9	7	シャロム
10	10	ガリウスの迷宮

（7月号アンケート調べ）

6月号でやった「ベスト10スペシャル」にはかなりの反響があった。そんな読者の声を放っては置けないと、今後は今までの「J&P渋谷店、売り上げベスト10」に、読者アンケートの「おもしろかったソフト」の調査調果を加えることにした／

みんなの、今後のソフト購入に役に立てばいいな。また、アンケート項目で知りたいものがあればおしえてね。

プレゼント さあ応募しなさい

最近、このコーナーの応募要項にある④「おもしろいこと」がすごく不作。ネタあつめを助けると思ってみなさん頼みますよ。

人工芝を思いださせる鮮やかなグリーンがまぶしい

●コナミより
①『THEプロ野球・激突ペナントレース』の定規……5名様

●松下電器より
②「SFX1988」の招待券（これのみ、しめきりは7月15日必着。当選者には16日に発送します）……15名様
③「SFX1988」のTシャツ……10名様。写真は載せられなかったけど。銀河をデザインしたキレイなTシャツ。

●勁文社より
④『アシュギーネ〜爬人の邪都〜』……5名様

●キングレコードより
⑤LP版『ミュージック・フロム・ハイドライド3』……5名様

サイドーには物語の朗読、サイド2には主題歌が収められている。

●アポロンより
⑥テープ版『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』……3名様

●ポニーキャニオンより
⑦『スターヴァージン』のフォノシート……………………20名様

しめきりは7月31日必着。発表は、9月8日発売の10月号の欄外で。応募方法は左の掲示板を見てね。

おはなしこんにちわっ

ほんのちょっとの「死ね」というハガキと、たくさんの「バボがんばれ」というおたより、ほんとうにありがとう。私がバボです。今月は長いぞ。

●こらっバボ／　4月号96ページの新コーナータイトル未定のところで、他人の名前を呼び捨てにするな。態度悪いぞ。そこが魅力だけど。（愛知県・伴宗一郎）

●バボが憎い／　ちっともプレゼントあたらないぞ。ちゃんと抽選しているのか？（神奈川県・鈴木道哉）

だから何度いえばわかるのだ。私は人のせいにするのは好きだが、自分のせいにされるのは大嫌いだ。何でも私が書いてると思うのはやめてくれ。96ページは担当ではないし、あたらないのは運が悪いだけだ。

それはともかく、今月はスペースが広くなった。それもかわいいキミたちのおかげ。もしかしたらほかにネタがなくてこうなったのかもしれないが、まあいい、ここぞとばかりに都合のいいハガキを紹介しよう。

●私、バボF・C作りました。会員No.1でーす。（東京都・橘幸司）

●偉大なるバボ様。隣りんちの犬が家の屋根でウンコします。やっつけてください。（大阪府・匿名希望）

●「おはこん」のページをファミ通の読者ページくらいに増やしてください。（山口県・名前書いてないぞ）

●バボかっこいい／　テレカください。（福島県・どっかんたろう）

●バボさんのひねくれた性格大好き。がんばってください。（神奈川県・青柳光司）

●こらっ／「おはこん」やめろなんていうのだれだ／（埼玉県・田村和之）

●バボさん降りたらFFBは見ません。（東京都・また名前ないぞ）

●バボさん降りたら生きていけません。どうか末永く／（岡山県・岡本泰洋）

●「おはこん」は一見うるさいだけに見えるが、それはバボさんの暖かい投稿者へのMSXユーザーへの全人類への、そうこれはキリストが説いた「神の絶対愛」に勝るとも劣らない「愛」のにじみ出ているコーナーなのですよ。（大阪府・多田真一）

●あの高慢さが気に入った／　これからも続けて。（京都府・酒井武）

●バボは泉谷しげるやなぎら健壱や少しまえのとんねるずのカリスマ性を持っている。（福島県・高橋一哉）

どうだ。どんなイヤなやつにだって味方はいるのだ。世の中うまく回っているぜ。それにしても今月は長い。ここで休憩も含めてひと言ハガキ特集だ。

●バボッゲボッグボッ／／（京都府・カベサスマヌエル）

●バボのあほ／（北海道・小川英幸）

●バボの馬鹿野郎。（山梨県・望月和智）

●バボやめてー。（広島県・岡本圭介）

●なしのかんづめ。（広島県・樋上輝人）

●バボさん、その顔やめてください／（愛知県・小出英輝）

●バボ死。（広島県・加藤文明）

●ガラ悪いぞ／　死んでしまえ／（北海道・チャダ男）

以上、さほど陰険じゃないものをご紹介しました。人間は自分のことを客観視できないと、世のなかにたくさんあるいろんな深いことが見えてこないものだ。だいたい「ガラ悪いぞ、死ね」

和歌山県・龍の介の息子。ゲテモノぞろいの当欄のなかで一服の清涼剤のようですが、郷に入れば郷に従え、といいます。いい子ぶるのはやめましょう

FFB応募券

●外タレか、光ゲンジは／光ゲンジやデビュー当時の少年隊は歌番組でもコンサートでも口パクをする。どうしてだれも騒がないんだろう。口パクなのになあ。（徳島県・少年忍者）⇨そんなこと、外タレなんかあたりまえ。ベイシティローラーズなんてライブなのに全曲フェイドアウトで終わっていたぞ。「ドレミファドン」でもみんなそう。バク転なんかして歌うのツライもんな。ところで光ゲンジのあっくん。いい男だよなあ。MSXやってないかなあ。（バ）

なんてハガキいっぱいの字で書いてくるやつのほうがよっぽどガラ悪いじゃねえか。だから、パボごときにでかい顔されるのだ。いっとくが私の顔はほんとうにでかいんだぞ。

●ぼくは小学校のとき次のように怒られた。1年⇨小学生になったんだからしっかりしなさい。2年⇨もう1年生じゃないんだからしっかりしなさい。3年⇨低学年でいちばん上なんだからしっかりしなさい。4年⇨高学年になったんだからしっかりしなさい。5年⇨来年は最上級生なんだからしっかりしなさい。6年⇨最上級生なんだからしっかりしなさい。……いいかげんなもんだ。(石川県・中川太賀)

中川いいなあ。テレカあげちゃお。私はそのむかしじいさんにたくさん用事を頼まれて「10分という字は十分と書くのだから何でも10分でできるはずだ」といわれて当時は感心したが、いま思えばムチャクチャな話だ。

●パボさん口が悪いなあ。どういう生き方してきたのか興味あります。どうか教えて!(大阪府・重光徹)

●友人Nくんは、連続25人という、とんでもない失恋記録を持っています。私は2人です。(千葉県・松井久)

一部説明すると、そのむかしふつうの丸の内のOLになろうと思ったが、連続19社に落とされたショックで20社目の略してTIMに入ってからは、その日その日が幸せならばいいかという生活を送っているぞ。だから怖いものは何もない。とくに大きな夢もなく、「大根おろしで焼き肉食べたい」とかその程度の願望を抱いて毎日過ごしている。幸せだ。

●ぼくは毎日少しずつ貯金してやっと買った「小林ひとみのパズル・イン・ロンドン」をやっているところを父に見つかって、取り上げられてしまった。しかし、ぼくは父が隠れて『小林ひとみの……』をやっていることを知っている。パボさん、父に何とかいってやってください。(愛知県・柴田貴臣)

この父にこの息子ありだ。柴田はひょっとして右手でパズルをやりながら左手で何かやっていたのだろうか。

●少しまえの「おはこん」で「美少女ソフトで1人で処理するのだ」とありましたが、何を処理するんですか。(北海道・石塚達也)

ソレは柴田に聞いてくれ。ところで「スターヴァージン」の黒木永子の写真でも同じことができる気がするのは私だけか。私はできないが。

●野見山つつじ先生へ。パボはほんとは美人なのにイメージダウンさせているのはあの絵です。(青森県・渡辺裕之)

●6月号のパボ嬢の絵には鼻がない。パボの顔にもっと鼻をつけてほしい今日このごろです。(島根県・石津宏明)

わざとガラを悪くしている私の苦悩を知る野見山先生の愛情と見よう。ところで野見山先生の下半身は、黒木永子という感じでタワワである。なかなかいいぞ。

●中学時代の知り合いに、11人兄弟というやつがいた。こいつの両親には感心させられたが、そこの家が貧乏なんてこと口が裂けてもいえるわけがありません。(愛知県・山田和也)

ついに来たな。貧乏子だくさん話。山田は、関東では土曜午前6時からCX系(ま、フジテレビ系のことだけど)でやっている某ドラマを知っているか! まさに、てんとう虫の現代版。なんと長男の二郎は、弟や妹と同じ部屋では勉強ができないといっては、ヘッドホンでガンガン乗りまくって「アリス」を聞くのだ。ちなみに父さん役は、女ののど自慢のなべ賞でおなじみのなべおさみ。無敵だ。

もう残りがない。ところで今月から個人的に光ゲンジネタを募集することにいま決めた。パボあてに頼んだぞ。

暮らしの適当手帖

8月のテーマ
サイバーパンクドリンク

◎上段左から「ラップ」「スーパーサッコ」「チャイニーズパンチ」「アスリート(TEA BASED)」「コーラ・ウォークマン」下段「フラボノ(ドリンク)」「ゴールドローヤルゼリー」「ゴールドライフガード」「アイスグリーンティー」「TETSU(テツ)」。すべて100円

サイバーパンクということばがはやっているようなので、コンビニエンスストアで見つけた恐ろしい飲み物たちをサイバーパンクドリンクと名づけてみた。……これ全部飲むの?

●もっともサイバーなドリンク

まずは、ガム名ドリンク「フラボノ」。「クイッククエンチ」なら許せるが、コレだけは許せない。「口中すっきり息さわやか」な味は歯磨きの最後のガラガラ水を勢いで飲んでしまったときのようだった。頼むから「ノータイム」だけはドリンクにしないでくれ。

●体がサイバーパンクしそうな健康飲料

百万人のドリンク「ゴールドローヤルゼリー」(京王薬品)は、なんとローヤルゼリーが入っていながら100円である。しかし、ほんとうに入っているのだろうか。死ぬほど甘いが、薬臭い。味はすごい。

「TETSU」(リソーサイエンス)は、なんとインテリジェント・ミネラルだ。どういう意味だろう。なにしろ鉄分12mg入り、グレープフルーツ味のポカリスエットみたいだが、飲み終わったあとハマチの刺身の味を感じたのは私だけか。

スポーツインターバルドリンク「アスリート」(三井農林)は、このところ広告が目立つ。キャッチの「ハイポトニック飲料」というのがよくわからなくて、いい。アイスティーをNCAAで割ったような味。

キリンレモンが輸入している「スーパーサッコ」はあなどれない。スポーツしたあとはこれに限るね、という意図が見え見えのイラストカンに入った味は粉ジュースっぽいが、よく見るとバレンシアオレンジ+レモン+グレープフルーツの混合果汁が10パーセント未満入っているそうだ。アメリカらしい、甘く酸っぱくしつこい味だ。

体にいいものの最後を飾るのは、ヘンな飲み物では定評のあるチェリオが世に送り出した「ゴールドライフガード」。バイオニックドリンクと書かれたその柄は、奇妙なアーミー模様。戦場で命を守ってくれそうな力強いものを感じるが、オロナミンCとどう違うのかと聞かれれば、チェリオの社員はうつむいてしまうに違いない。

●外観とネーミングがサイバーパンク

「ラップ」(カネボウベルミー)は、ジャストユアフィーリングだの、渇いたハートをリフレッシュだのとあり、パッと見は輸入ビールのソレに近いが、よく見ればスパークリングコーヒー。「炭酸飲料」の文字が動かせない事実を物語る。かんべんしてよ……。こんな仕事、するんじゃなかった。炭酸コーヒーだってさ。さ、次行こう。出た! 砂糖入り抹茶「アイスグリーンティー」(カゴメ)だ。「お好みにあわせてミルクやアイスクリームを加えて」ほしいらしいが、頼むからそっとしておいてくれ。

胸やけしてきた。さあどんどん行くぞ。楊貴妃がこよなく愛した中国果物ライチが少し入っている「チャイニーズパンチ」(サントリー)。ほかに、りんご、なし、ももが入っていて、果汁10パーセント。サントリーエードよりはおいしい。

最後に登場するのは、だれも通らない路地裏の自動販売機で見つけた「コーラ・ウォークマン」(明治)。味は……確かに一種のコーラなのかもしれない。キャッチの「ディスコテイスト」も謎をはらんでいる。

終わった終わった。あー胸やけする。

◎兵庫県・越智俊敬。こういうマンガを見ていると課長のつまらないダジャレに追従笑いしているおとうさんをふと思い出してしまう。親の恩は海より深い、といいます。あなたのお父さんはお元気ですか

◎神奈川県・結城哲夫。万が一にも編集部の住所を間違えてハガキがもどってきたときそれを見たお母さんの気持ちを考えてしまいました。あなたのお母さんはお元気ですか

◎兵庫県・西村幸久。イラスト掲載者とおもしろい話の人にはちゃんとこういうテレカを送っているんだぞ、という意味で載せました。ちなみにテレカは商品名としては「テレホンカード」と書きます

イラスト・評＝野見山つつじ

●また光ゲンジだぞ! オレは諸星知ってます。姉ちゃんの友だちの彼氏のお兄さんが、諸星の学校の先生だったそうです。サインはオレにいってくれ。(千葉県・諸星あたる)⇨こんなのばっかり。関東地方によくいがちなのかジャニーズ知ってるぜ男。そのわりに遠い親戚みたいに間が長いのだ。だれかほんとうに知ってるヤツはいないか。いっしょに部活をがんばったとか、イジメたとか。それにしても内海くん、いい男だよなあ。(パ)

今月は14本掲載、出血大サービス

今月のプログラム 紹介と遊び方目次

LANDING IS DIFFICULT（ランディング イズ ディフィカルト）

ズバババズババズバの着陸シミュレーション

MSX2専用 VRAM64K
BY お茶
RP部門N画面タイプ(5画面)

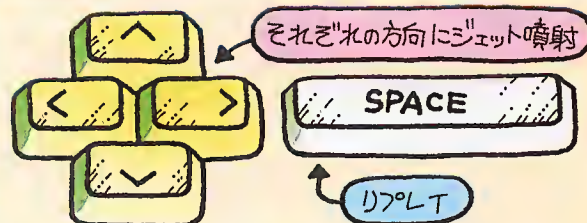
➡リストは60ページ

新タイトルは『お茶くんが友達に面白いと認めさせたかどうかは定かではないゲーム第2弾・君もこのゲームを打ちこんで勝手に損をしよう』だったのだが、つまらないので旧名のままにした。

ファンダムでは採用が決まると作者にプログラムタイトルの確認をする。たいてい投稿時に書いてあったものになるのだが、このお茶だけは完璧に新しいタイトルを送ってきた。ううむ、これでほんとうにゲームがつまらなかったらボツにしてしまうところだが、おもしろいのでゆるす。

ゲームは単純そのもの。着陸船の4方向についたガスバーナーのような噴射装置を利用して、自分の位置を修正しつつ、かつソフトに着陸できるように気を配りながら、地面のどこかに設置された着陸台に降りていくだけだ。

ラウンド1は完全な無重力だが、ラウンドが上がるごとに重力がきつくなっていく。あまり勢いよく降りると失敗してしまうので適当に下方向に噴射しながら降りたりなんかするところが、気分を出しているのだ。

着陸に失敗してゲームオーバーになったときはディスプレイが壊れたのかと思うようなデモが奇妙で楽しい。写真では表現できないので、どんなデモかは打ちこむまでの秘密。

←着陸台は右のほうにあるので左へ噴射

←おっと行きすぎた。ちょっと左のほうに位置を修正

↑シュシュッと逆噴射しながら軟着陸。なんとなくホッとする瞬間。さ、次のラウンドへ

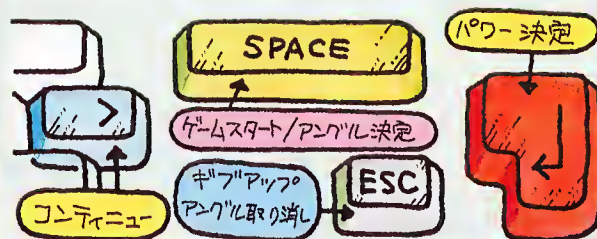
ソリッド　ゴルフ

SOLID GOLF

画面いっぱいを有効に使う立体ゴルフゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY YOSHIX
RP部門10画面タイプ(7画面)

➔リストは58ページ

このゲームを見て、土地の値段が異様に高い都心でゴルフ場を作る方法を思いついた。つまり、狭い土地に高層ビルを建て、立体的にプレイすればいいのだ／……でも、もうからないだろうなあ。

名前を日本語に訳すと、立体ゴルフ。ううん、なるほどね。そのうえ、ワールドゴルフの名前にも似ていて、こういうのがネーミングの妙というのだろう。

しかし、このプログラムには最初バグがあった。直しても直してもバグが出てくる。困った担当者はイッソボツニシテシマオウカとさえ思ったが、しかし、このおもしろいアイデアのゲームをボツにするのはさすがにできず、泣きながら徹夜でバグを取った。取れた。ああよかった。

で、ゲームはまさに立体ゴルフ。ルールは、旗にボールがあたればその時点でカップイン。スコアが+9になったら、ゲームオーバーになる。コンティニューを選べば、そのホールのはじめのスコアにもどり、再挑戦。

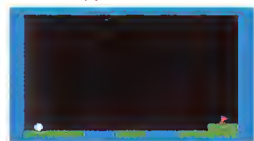
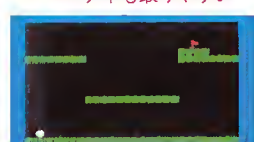
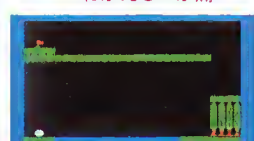
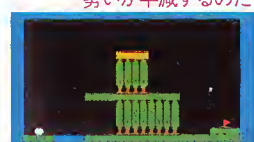
ボールの打ち方は、画面左で動いている矢印が望みの方向に来たときにスペースキーを押し、次に右のパワーゲージが動き始めるので、適当な力のところでリターンキーを押すというパターン。

方向を間違えたときはESCキーで解除。ただし、方向を選ぶまえにESCキーを押すとギブアップでゲームオーバーになってしまうので注意してほしい。

1 水に落ちると1打増えてもとにもどる。池越えするしかない

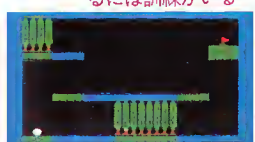
2 最初の立体ホール。まあ、慣れればバーディも取りやすい

3 ボールを飛ばしすぎると森にあたってはねかえるのが痛い

4 中央黄色部分はバンカー。ここでは球の勢いが半減するのだ

5 中央の林のてっぺんにうまくボールを乗せるのがコツ

6 ここは高いところにボールを乗せるトレーニングになる

7 折れまがったパー6のロングホール。バンカーあたりが難所

8 水の多い難ホール。中断にある池を越えるには訓練がいる

9 下のバンカーを越えていくか、天井寄りの池を越えていくか

10 パー7の超ロングホールだが、じっくり攻めればパーは確実

11 パー10の超々ロングホール。ずいぶん泣かされるホールだ

12 中央にポツンと浮かぶグリーン。パー5だがしくじると怖い

13 浮いたフェアウェイにうまく乗せられるかが勝負の分かれ目

14 パー9の超ロング。バンカーの切れ目をねらって進めていく

15 難しいホールなのにパー4。バーディーかダボか天国と地獄

16 上に行くときと、池越えと、グリーンの手前で苦労する

17 林の上にある2つのバンカーを越えていく手加減が難しい

18 上に行って下に行ってまた上に行くダイナミックなホール

ピカソル
PIKASOL

ピカソの絵ならかける グラフィックツール！

MSX2専用 VRAM64K
BY 塚本壮一
RP部門N画面タイプ(2画面)

リストは62ページ

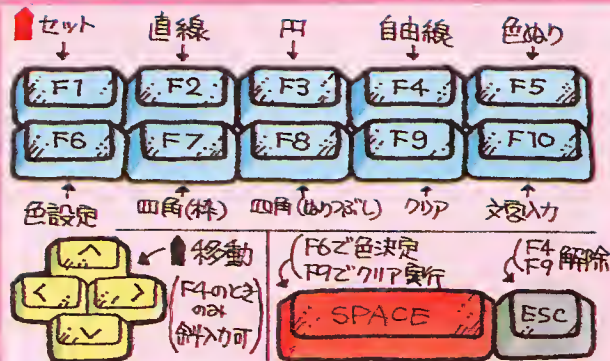
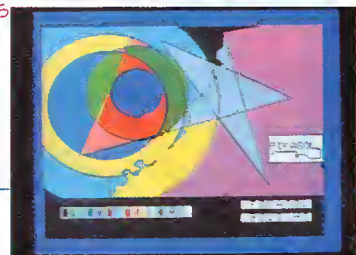
一見してこのタイトルはグラディウスのパロディでないことだけはわかる。では、はげ頭のオヤジが頭をそるのかというともちろん違う。お遊び用グラフィックツールツルピカピカピカソルである。

『ピクセル』のダジャレと、『ミケランジェロ』に対抗してのピカソの語呂合わせ。

おもに黒ペンをカーソルキーで操作して、ファンクションキーを使って描いていく。

黒ペンの動きはそのままでは遅いがスペースキーを押しながらやると速く動く。

赤ペンはF１キーを押されるまでは動かず、黒ペンとのあいだに線を引いたり、円を描いたり、四角を描いたり、する補助カーソルだ。

線そのものは黒しか使えないが、塗り色は15色を選べる。まず、線をいろいろ引いておいて、あとから塗り絵感覚で色をつけていくのがけっこう楽しいのだ。画面のセーブ、ロードはできないが、ディスクを使っているユーザーのためにセーブ、ロードのできる改造法も掲載してる。

↑→はっきりいって変な絵だが、いちおうこんなふうに絵がかける

↑抽象画ならもっとかんたんにかける

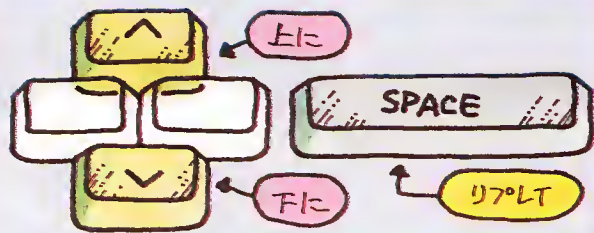
流れ作業

仕事は速く、正確に！ 流れ作業の高速ゲーム

MSX・MSX2 RAM16K
BY 吉岡敏明
RP部門N画面タイプ(2画面)

リストは64ページ

「オイラにほれちゃいけねえよ」、ギターを持った流れ作業がいった。「別にほれてないけど」、おじょうさんが答えた。「ほんとに」、流れ作業がきいた。「もろちん」、おじょうさんが間違えた。

右から流れてくる品物を上と下とまんなかに仕分けていく、流れ作業のゲームだ。目玉人形は上に、埴輪(はにわ)は下に、ねずみはそのまま中立で左へ流していく。仕分けるたびに中央の手がすばやく上下するのが、なんとなく気味悪い。

仕分けを間違えたり、下に何もないときに手を動かしてしまうとゲームオーバーになる。

ゲームのルールは異様にかんたんだが、そのかわり、スピードが異様に速い。このゲームを5分以上ミスなしに続けられたら、わたしたちはあなたを尊敬します。敬具。

↑どう見てもただの流れ作業とは思えない。不気味なムードと強烈なスピードが印象的

D-STANCE

ディー スタンス

どこか遠くへ行きたい 宇宙の果てなら最高！

MSX・MSX2 RAM8K
BY 河内和彦
RP部門1画面タイプ

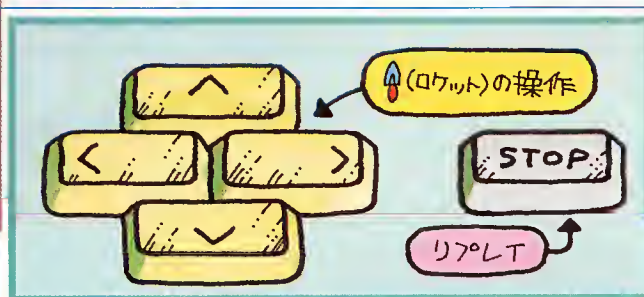
→リストは46ページ

タイトルのD-STANCEは、英語のディスタンス(distance)＝距離のこと。

このゲームは、ただひたすら星をよけ、遠くへ遠くへと飛び続けるゲームなのだ。得点は、飛んだ距離で表される。

ロケットは星(●)にあたるたびにエネルギーを消費し、エネルギーが0になるとゲームオーバーだ。また、画面の下端に行きついてもゲームオーバになる。

「どこか遠くへ行きたい」というコンセプトは、落ちこんだときの有名なテーマだ。エベレスト山の頂上からマリアナ海溝まで落ちこんだ人なら、宇宙の果てまで行きたいと思うのかもしれない。

このゲームのおもしろさは第1にロケットの動きがとてもいいこと。もうひとつは2つのアイテムの存在だ。

「O」の形のエネルギーアップアイテムを取るとエネルギーが2ポイント増え、その位置より下の星などがいっせいに消えてしまう。これはちょっと気持ちいい。また、「?」の形の無敵アイテム(?)。これを取るとロケットは赤く色を変え、まったくダメージを受けなくなるのだ。

距離を進むほど星が数多く横ならびになって迫ってくる。なんとなく宇宙の果てまで来てしまったという未来的郷愁をそそられてしまう。

「?」は無敵アイテム。なんとか回りこんで1個取ってみると

ロケットは赤く変わり、まったくダメージを受けなくなるのだ

猫に小判

全100面を詰めこんだ 本格圧縮パズルゲーム

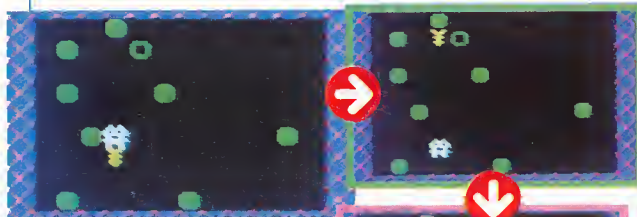
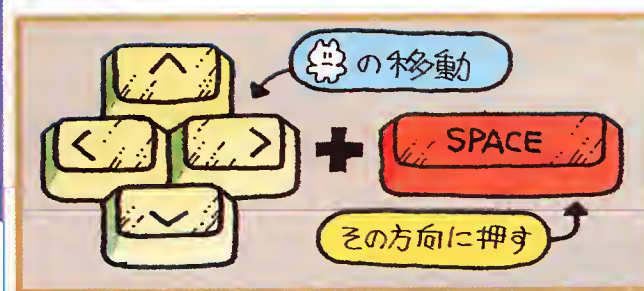
MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
RP部門1画面タイプ

→リストは46ページ

1画面タイプなのにちゃんとパズルの面がなんと100面もある驚異的なパズルゲーム。

猫を操作して岩(●)や小判(¥)を押し、小判をあな(O)に入れればステージクリア。

豚に真珠。犬にストロー。象にハイヒール。タコにマンション。カラスに腕時計。ナメクジにMSX。武士にブリーフ。飛行機にプラットホーム。太陽にサングラス。キリストに念仏。猫に小判。

ただし、岩も小判も一度押すとなにかにあたるまで止まらないし、ステージごとに決められた手数(LEFT)以内でできなければ、そのステージの最初にもどる。

かんたんなステージ1の解き方。まず岩を上の壁に投げつけておく

次に小判を同様に投げつけて

左に回りこんであなに入れればクリア

全100面を解き終えるまでたっぷり楽しめる、じつにおトクな1画面タイプ。

らいと UFO（ユーフォー）

黒いUFO探し求めて ぴかぴかUFO、ぴか

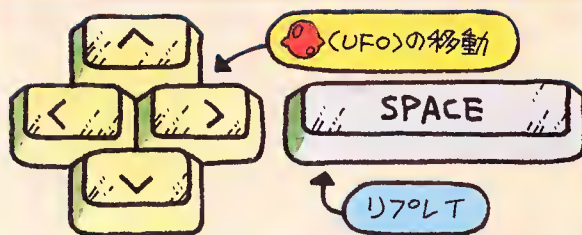
MSX・MSX2 RAM8K
BY のうてんきこじま
RP部門1画面タイプ

リストは50ページ

懐中電灯は楽しい。暗い道を照らして歩くと明るい部分以外はますます見えにくくなるからだ。何が出てくるかわからない恐怖は、明るい道を歩く退屈さに比べればはるかに生きた楽しさがある。

キミがあやつる赤いUFOの目的は、暗い宇宙空間のどこかにひそむ黒いUFOを見つけ、体当たりして回ること。

ただし、画面に表示されているタイム（TIME）の数はどんどん減っていく。タイムが0になってしまったら、ゲームオーバー。タイムが残り30になったときに、ピピピと警告音を出されるので、よけいにあせってしまう。

しかし、黒いUFOに体当たりすると、得点が500点加わる以外に、タイムが50増え、また次の黒いUFOを探していく元気をつけるわけだ。

赤いUFOの照らす光は、進行方向に広がる。UFOのスピードが速ければ、先のほうまで光が伸び、遅ければちょっと前方しか照らせない。画面の外枠にぶつかっても、ゲームオーバーなのだ。

このへんのバランスに悩みながら次々に黒いUFOを探していくわけだ。

黒いUFOはなかなか根性がねじまがっているらしく、結構意外な場所にばかりひそんでいて、たちまちのうちに時間切れになってしまうのだ。

暗い空間をライトで照らしながら黒いＵＦＯを探す赤いＵＦＯ

いたいた。光のなかにヌッと現れる黒いＵＦＯは何度見てもドッキリする

The Chicken Race（ザ チキン レース）

パタパタ走るニワトリの孤独なチキンレース

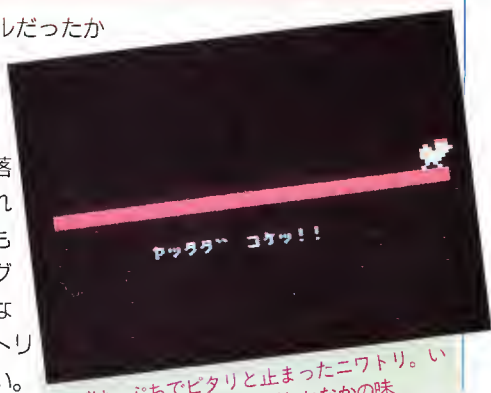
MSX・MSX2 RAM8K
BY ヘイ！そこの彼女♥
RP部門1画面タイプ

チキンには、臆病者という意味がある。がけっぷちに向かって2人でバイクを走らせ、先にブレーキをかけたほうが負けという恐ろしい勝負のことをチキンレースと呼ぶのは、ここから来たのだ。

スペースキーを押すと臆病なニワトリが走り始める。スペースキーをすぐ放したりしてはいけない。押さえたまま、ニワトリががけの近くに来るまで耐えに耐えるのだ。

ここだという地点で、スペースキーを放す。これがブレーキだ。ニワトリはそれまでの勢いで少し進んで止まる。

ニワトリの止まったところががけっぷちなら成功。手前ならあと何メートルだったかを表示してくれる。

もちろん、行きすぎたら、コケコケコケ、がけから落ちてヤキトリにされてしまう。もっとも成功してもチキングラタンになるだけなのだが。まあニワトリだからしょうがない。

がけっぷちでピタリと止まったニワトリ。いいかげんなグラフィックがなかなかの味

スペースショットII

名作シューティングに本格的な要塞をプラス

MSX・MSX2 RAM8K
BY 塚原英樹
RP部門1画面タイプ

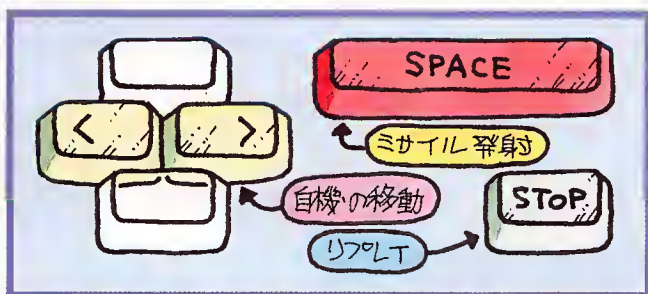
「あ、盗作だ／　このゲームはまえにどこかで見たことがある／」少年、騒ぐでない。このゲームはかつてMファンの1987年10月号で掲載した『スペースショット』のバージョンアップ版なのだ。

究極の1画面シューティンググゲームといわれた『スペースショット』を同じ作者がさらに本格的に改造したのが、このゲームだ。

ゲーム自体は自機をカーソルキーで操作して、スペースキーのミサイルで敵を倒していくという基本的シューティングゲーム。前作に比べると、敵キャラの種類が5種類から7種類に増え、しかも動きがより複雑になっている。

ボスキャラの要塞には2つのタイプがいる。ほかのキャラクタがすぐ画面の下に消えていくのと違って、一定数の敵を倒すたびに出てくるα(アルファ)要塞はミサイルを10発受けるまで、延々画面のなかを動き回ってかなり手ごわい。さらに出現率の少ないβ(ベータ)要塞は、ミサイル20発まで残っている。

β要塞をやっつけたところでようやくパターンはひとめぐりして最初にもどる仕組み。

ゲームのスピード感はなかなかのもので、1画面といってもあなどれないゲームだ。

α要塞登場のまえに入れかわり立ちかわり出てくるザコの偵察機や攻撃機

15機のザコをやっつけるたびに出てくるα要塞

α要塞を4機やっつけると出てくる大ボスのβ要塞

HI-JUMP2

ハイジャンプ

あなが上下に動くからジャンプは緊張の連続

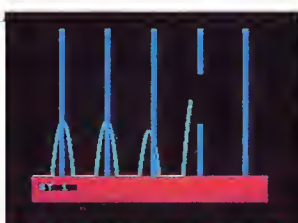
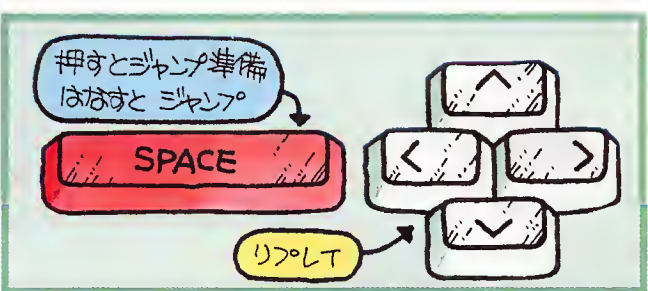
MSX2専用 VRAM64K
BY 大沢元春
RP部門1画面タイプ

リストは53ページ

このゲームも、かつてMファンに掲載したもののバージョンアップ版。もとがおもしろかったもので、つい改造版も採用してしまった。今度のバージョンは無限の精神集中を要求される恐怖版だ。

あいかわらず5つの壁があるが、前作と違うのはあなのあいている壁が1つしかないことと、そのあなが上下に動いているということだ。

プレイヤーは地をはうドット。あなのあいた壁の手前でスペースキーを押すと、その時間に応じて放したときのジャンプの高さが決まるのだ。

1つの壁を越えると次の壁に動くあなが出てくる。

ピョンピョンとスムーズに壁を乗り越えているつもりだった

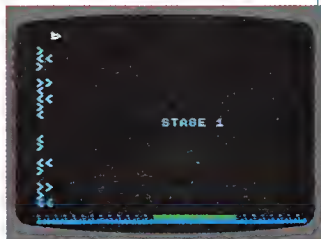
ずっと押したままだと音がして、またもとのジャンプ力にもどるようになっている。

しかし、いったんタイミングが狂うと前作同様きれいな同心円をかいて終わり

移植版 SKY(スカイ)ゲーム

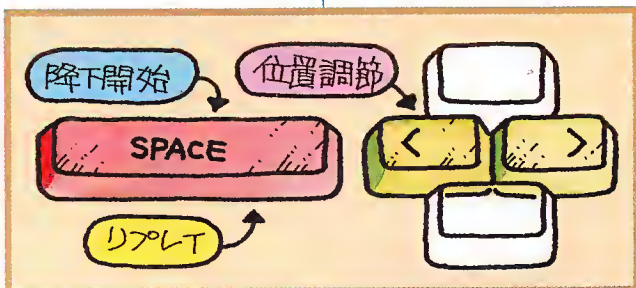
ふわふわ、ふわわふわ島を目指す着陸ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY CHOCO
RP部門1画面タイプ

リストは54ページ

とうとう名前がテクポリからも消えてしまった『プログラムポシェット』。古きよき時代を懐かしむのは老人のようだけれど、このゲームはそのNo.8に掲載されたPC88版1画面プログラム『SKYゲーム』(BYうど&なお)のMSX移植版だ。

ジャンケンポン、あいこでしょ。グリコ。ジャンケンポン。チヨコレエト。ジャンケンポン。グリコ。ジャンケンポン。パラシユウト、で島に降りるランディングゲーム。ポシェットからの移植。

ほんとうはオリジナルアイデアの作品をなるべく採用するようにしているのだが、このゲームはふらふらと落ちるパラシュートがなんとなく楽しくてつい採用してしまった。

左から飛んでくる飛行機が適当な地点にきたところでスペースキーを押すとパラシュートをつけた人間が飛び出す。左側にある風力インジケータを気にしつつ、左右の位置を調節して、海のなかにある島に着陸すればOK。飛行機が通りすぎたり、パラシュートが左右の端に行ったり海に落ちたりしたら「しっぱい」。またはじめからやりなおし。

成功するたびに島は小さくなりだんだん難しくなるが、ステージ8まで来れた人は、「おめでとう」と祝福してもらえるだろう。

フイイイインという音を出してパラシュートが降りてくる

風のことをちゃんと考えてないとこんな大きな島でも危ない目に会う

ぱっぱら・びいむ

ビームで壁を破壊する新型バリケードゲーム

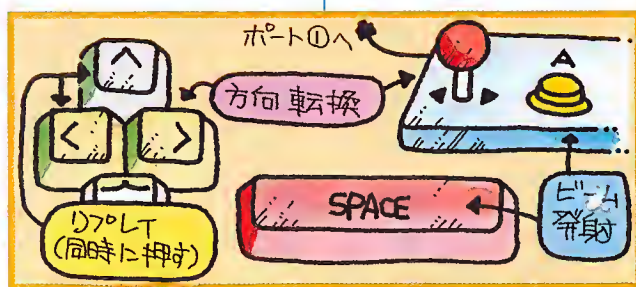
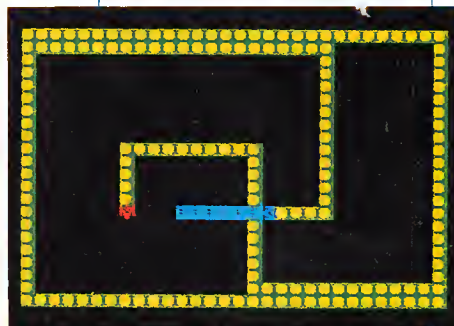
MSX・MSX2 RAM8K
BY NORIO
RP部門1画面タイプ

リストは　ページ

む、またこいつか。『バリケード』を始めさまざまな名前を持ち、むかしのゲームセンターからパソコンゲームまでやたらによく見かけるゲーム。が、こいつは「びいむ」の部分でちょっと光った。

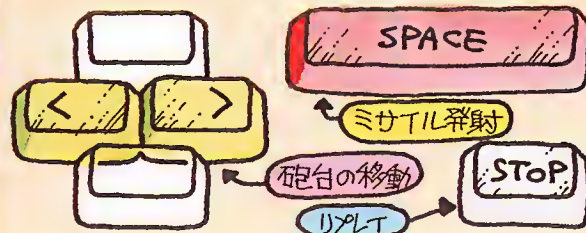
2人専用ゲーム。

それぞれのプレイヤーは自分のあとに壁を作りながら進む。基本的には自分の壁で相手を囲むように動き、壁に衝突させて勝つゲームだ。ただし、自分で作った壁にぶつかってもアウトになるので注意。

ビームを使えば外枠以外の壁を壊すことができるので、これを効果的に使えばかなり生き延びることができる。ただし、ビームは1人につき3回までしか使えない。しかも、ビームで直接相手を攻撃することができるのだ。

どちらかが壁にぶつかった時点で、勝ったほうのプレイヤー名を表示してゲームは終了する。

相手の作った壁をビームで打ち砕いて進んでいくところが目新しくておもしろい

リトル スペース ファイター Little Space Fighter

スダレ式に攻めてくるインベーダー式ゲーム

MSX・MSX2 RAM8K
BY 山の幸
RP部門1画面タイプ

ほんとうをいうと、このゲームのタイトルはスダレベーダーにしてほしかった。スダレのように次から次にわいてきて、撃っても撃ってもじわじわ攻めてくる敵は、あのインベーダー以上の恐怖だ。

←最初はすごくかんたんなゲームのように思えるが

SPACE
ミサイル発射
砲台の移動
STOP
リプレイ

このゲームの敵はあまり動かない。プレイヤーは最初、手ごたえのなさにがっかりするだろう。そこへ、突然の隕石。あたればもちろんゲームオーバーだが、撃ってもよくないことが起こる。なぜか、隕石を撃ったときだけ敵は1列ぶん増えて1段地上へ降りてくるのだ。

しかも、隕石をうっかり撃ってしまうことが多く、あせっているうちに敵に地上を占領されてしまうだろう。

かといって、撃たないでいると隕石にあたってしまいそうだし……。

このへんのジレンマに悩みつつビームを撃っていくのがこのゲームの楽しさなのだ。

画面の敵を全部やっつければゲームエンドとなる。

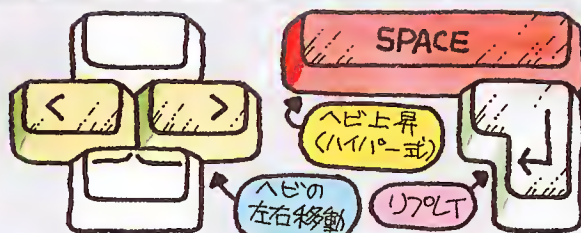
↑調子に乗って隕石をたくさん撃ち落としていたらこのありさま。インベーダーに侵略されてしまった

金色のヘビ

黄金のヘビが画面中をのたくりまわる美しさ

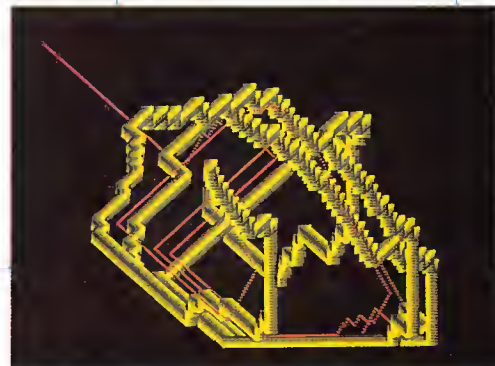
MSX2専用 VRAM64K
BY 橋本淳一
RP部門1画面タイプ

リストは57ページ

テーブルの上を指でなんとなくなぞっていると、指紋のあとがどんどん重なってきて立体的に見えてくる。立体なわけはないのに。こういうものを発見したときって、変にうれしい。なぜだろう。

金色のヘビを追っかけてくる赤い線から逃げながら、どこまで画面を埋めつくせるかに挑戦する耐久ゲーム。

ただ、操作方法はなかなか難しい。カーソルキーは左右への移動をコントロールするだけ、なにもしないとヘビはどんどん下に落ちていくのだ。ヘビを上に上げるには、ハイパー式にスペースキーを連打するしかない。

赤い線の追いかけはなかなか鋭く、ちょっと指が遊んでいるとすぐにスルスルと追いつかれて、無残にもゲームオーバーになってしまう。

それにしても、COPYを使って作り出したこの金色のヘビの軌跡が何重にも重なると妙に立体的に見えてくるのが不思議。

↑赤い線も先端でなければ越えることができる。うまく逃げ方を考えながら適当にハイパーしよう

夏はプログラミングのチャンス! +2

夏休みプログラムコンテスト 応募要項

今年の夏も、ファンダム投稿者・読者への感謝とプログラミングの奨励をかねて、総額50万円・夏休みプログラムコンテストを行います。さらに、ソニーおよび松下電器後援の2つの特別コンテストも加わりました。アマチュアプログラマのみなさん、趣味と実益と夢と希望でいっぱいのコンテストにふるってご応募ください。

1 第2回MSX・FANプログラムコンテスト

コンテスト対象作品

コンテストの対象となるプログラムは、RP部門の3つのタイプです。

●1画面タイプ……40字×24行以内のプログラム
●N画面タイプ……40字×120行以内のプログラム
●10画面タイプ……40字×240行以内のプログラム

プログラム内容は自由。楽しいものならなんでもOKです。詳しくは今月号46ページの欄外「プログラム募集」を参照してください。

各賞の選考方法

1988年10月号(9月8日発売)～11月号(10月8日発売)の「ファンダム」に掲載されたRP部門のプログラムをノミネート作品として、各タイプのなかで最も優秀な作品を1本ずつ計3本選びます。そのなかでもきわだって優秀なものにMファン大賞を、ほかの2本にファンダム賞を授与します。また、アイデアの優秀な作品1本に奨励賞を授与します。ほかに、抽選で表のような賞品をさしあげます。

応募方法

通常のファンダムへの投稿とまったく同じです。6月25日から8月25日までのあいだに編集部に届いたRP部門の投稿作品はすべてコンテスト応募作品として扱います。ただし、47ページ欄外に明記してある「投稿上のルール」に違反した応募作品は受け付けられないことがありますので、ルールをよく読んで十分に理解してから応募してください。

あて先としめ切り

封筒の表に、応募する部門・タイプを赤で明記し、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN「ファンダム・プログラム」係まで。

しめ切りは、8月25日必着。ノミネート作品は10月号、11月号で発表し、最終結果は1989年1月号で発表します。

※なお、FP部門はコンテスト期間中でも通常と同様の扱いで受け付けます。

各賞の内容

賞	対象	人数	賞品
Mファン大賞	最優秀作品に	1名	賞金 30万円
ファンダム賞	タイプ別の優秀作品に	2名	賞金 5万円
奨励賞	アイデアの優秀な作品に	1名	賞金 3万円
特別参加賞	全応募者から抽選で	140名	特製テレホンカード

2 ソニー「センサーキッド」応用プログラムコンテスト

募集内容

ソニー「センサーキッド」(今月号31ページで紹介)を使用したBASICプログラムを募集します。内容は自由。目的に応じたかんたんな改造を施したりしても結構です。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限ります。

賞品のソニーHB-T7

各賞の選考方法

優秀な作品2本をセンサーキッド大賞とし、それぞれ評価の高い順に、HB-T7〔モデム内蔵のMSX2〕、HB-F1IIを贈呈します(ソニー提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽選で選びます(表参照)。

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「センサーキッド・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

各賞の内容

賞	対象	人数・賞品
センサーキッド賞(ソニー提供)	最も優秀な作品に	1名 賞品 HB-T7 1名 賞品 HB-F1II
特別参加賞(松下電器提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名 賞品 FMパック 5名 賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名 賞品 特製テレホンカード

3 松下電器「FMパック」FM音源プログラムコンテスト

募集内容

松下電器「FMパック」(今月号94ページで紹介)のFM音源用拡張BASICを使用したプログラムを募集します。FM音源の効果を生かしたものなら、内容は自由。ただし、プログラムの長さは5画面(40字×120行)以内に限ります。

賞品の松下電器A1FM

各賞の選考方法

優秀な作品2本をFMパック大賞とし、それぞれ評価の高い順に、A1FM(モデム+FDD内蔵のMSX2)、A1Fを贈呈します(松下電器提供)。

また、ほかに特別参加賞を抽選で選びます(表参照)。

応募方法

投稿上のルールはファンダムと同様です。封筒の表に「FMパック・コンテスト」と赤で明記したうえで、MSX・FAN編集部まで(あて先は上記参照)。

しめ切りは8月31日必着。発表は、MSX・FAN12月号(11月8日発売)で行います。

各賞の内容

賞	対象	人数・賞品
FMパック賞(松下電器提供)	最も優秀な作品に	1名 賞品 AIFM 1名 賞品 AIF
特別参加賞(ソニー提供+編集部)	全応募者のなかから抽選で	3名 賞品 センサーキッド 5名 賞品 希望のゲーム(ただし1万円以内) 10名 賞品 特製テレホンカード

※この3つのコンテストで受賞したプログラムの版権は徳間書店に帰属するものとします。あらかじめご了承ください。

ファンダム

プログラムファンの王国

プログラムリストと解説

プログラムの質問は

プログラムがどうしてもうまく動かない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部『ファンダム』係まで。ただし、次のことを守ってください。

①RAMの容量などが自分の機種にあっているかどうかを確認。②打ちこみミスではないかを確認。③どういう状態で動かないか、どういうエラーメッセージが出るかも明記。

電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム・アンケート！

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのページ右下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは7月31日必着。

キミの作ったオリジナルプログラム募集中！ くわしくは46ページからの欄外を見てください。

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

リストがかわりました

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかどうかを、数字で確認していくために作られたもの。今までの「打ちこみミス発見プログラム」に改造をくわえ、ミス発見の精度を高めたプログラムだ。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN⏎

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 153
 ↑     ↑
行番号  確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じだったらミスはないと思っていい。

④右下のプログラム確認用データと、画面に出てきたものを照らしあわせて、同じだったら、OK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正しよう。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるのでリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム」が完全になったら、テープ(ディスク)に「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CHECK"⏎

(CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム」は、掲載リストとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていたりするとその行では違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいゲームのプログラムをテープ(ディスク)からロード。このとき、絶対にRUNはしないでおく(1度でもRUNするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム」の入ったテープ(ディスク)をセットし、

MERGE"CHECK"⏎

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREENØ⏎

WIDTH4Ø⏎

としておく。

④GOTO9ØØØ⏎

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム」が走りはじめ、それぞれのゲームの「プログラム確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データ。

⑤終わったら、確認用データと異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。すると、必ず掲載リストと違う部分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに

DELETE 9ØØØ-906Ø⏎

として「新・打ちこみミス発見プログラム」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープ(ディスク)にセーブしてから、

RUN⏎

⑩これで99.5パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、エラーが発生したら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラムの プログラム確認用データ

```
9000>153  9010>165  9020> 95  9030> 46
9040> 28  9050>248  9060>???
```

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

▼ファンダム・アンケート⑧応募券

ディー　スタンス

D-STANCE

●RAM8K
●MSX MSX2
●遊び方は39ページにあります

```
1 SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:F
ORI=1TO16:VPOKEI+14335,ASC(MID$(" Dをnまてて
ま DををDD  ",I,1))-8:NEXT:V$="○●?  "
2 X=15:Y=1Ø:E=5:R=RND(-1):COLOR1Ø,1,1:C$
=CHR$(27):PRINTC$"H D-STANCE  ENERGY"
3 FORI=1TO2ØØØ:L=2+I¥2ØØ:F=F+(F>Ø):LOCAT
ERND(1)*(32),1:PRINTSTRING$(L,MID$(V$,2+
(IMOD48=Ø)-(IMOD2ØØ=Ø)-(I>1976)*2,1))
4 GOSUB7:S=STICK(Ø):X=X+(1<SANDS<5)*(X<3
1)-(5<SANDS<9)*(X>Ø):Y=Y-(3<SANDS<7)*2-(
S=Ø)-(SMOD8<3ANDS>Ø)*(Y>1):PUTSPRITEØ,(X
*8-1,Y*8),5-(F>Ø),Ø:PUTSPRITE1,(X*8-C-1,
Y*8+8),8,1:IFY>23THEN9ELSEGOSUB7
5 PRINTC$"Y!!"C$"L"C$"Y 3";:PRINTUSING"#
#  DIST ####";E;I:NEXT:PRINTC$"Y),GOAL"
6 PRINTC$"Y.,"I:POKE-869,1:CLS:F=Ø:GOTO2
7 ONINSTR(V$,CHR$(VPEEK(6144+X+Y*32)))GO
TO8,9,1Ø:RETURN
8 E=E+2:LOCATE,Y:PRINTC$"J":RETURN
9 IFY<24ANDF>ØTHENRETURNELSECOLOR6,6,6:F
ORJ=ØTO1ØØ:NEXT:COLOR1Ø,1,1:IFY>23ORE=ØT
HENIFI>=HTHENPRINTC$"Y1*HI-SCORE!":H=I:G
OTO6ELSE6ELSEE=E-1:RETURN
1Ø F=5Ø:LOCATEX,Y:PRINT" ":RETURN
```

タイトルの"D"はなんでしょう

はじめまして、河内和彦です。じつをいうと採用される自信はおおありだったのですが、送った2週間後に届いた採用通知を見て、思わずふるえあがってしまいました。たぶんこれに味をしめて、また何か送るでしょう。というところで自己紹介します。本名：河内和彦／職業：学生　所属団体名：恐ろしくて書けない／好きな音楽：PSY.S、パール兄弟、そしていまだ誰も超えられないYMOの3人／好きな球団：日本一強い広島東洋カープ／好きな政党：いちばん日本のことを考えている日本共産党／さてこのゲームのタイトルにある"D"とはなんでしょう。①DRAMATIC　②DEKISOKONAI　③DORAEMON…答えは④のDANGEROUS(危険な)です。はっきりいってどこにもあたらずクリアするのは無理でしょう。エネルギーはたくさんとりましょう。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標⇨それぞれ×8−1−×8して表示

■その他の変数

C$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る※くわしくは右ページ参照
E……エネルギー
F……無敵カウンタ(1≦無敵)
H……ハイスコア
I……自機の進んだ距離／ループ用
J……ループ用
L……障害物の長さ
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
V$……障害物表示用

⇦絶体絶命、正真正銘のピンチ!

プログラム解説

1 初期設定1
●初期設定●スプライトパターン定義

2 初期設定2
●変数初期設定●乱数初期化●メッセージ表示

3 障害物表示
●障害物の表示

4 自機表示
●衝突判定ルーチン呼び出し●スティック入力●自機移動、表示●自機落下判定

5 スクロール
●スクロール処理●スコア等の表示●ゲームクリア処理

6 リプレイ
●リプレイ処理

7 衝突判定
●自機が接触したキャラクタによって、それぞれのサブルーチンへ飛ぶ(○＝行8、●＝行9、?＝行10)

8 パワーアップ
●パワーアップ処理

9 ミス
●ミス判定処理●ゲームオーバー判定処理

10 無敵
●無敵処理

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)＝〈規定〉SCREEN 0 ：WIDTH 4 0 としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。①1画面タイプ……1画面に入りきるプログラム。②N画面タイプ……1画面を超えて5画面までのプログラム。③10画面タイプ……5画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)＝〈規定〉内容、形式、長さなどの制限なし。⇨

1画面テクニック

ふたたび登場。プログラム作りに役立つ便利なテクニック、エスケープシーケンスについて

エスケープシーケンスとは

以前、2回にわたってエスケープシーケンスの機能と使い方を説明したが、読んでいない人のためにもう1度エスケープシーケンスとはどういうものなのかを説明しよう。

エスケープとは、ESCキーのエスケープと同じ意味。特殊な制御記号のひとつで、それ自身はキャラクタコードを持っているけれど、画面に表示することができない。このエスケープに続けてある特定の文字をPRINTすると、文字によっていろいろな現象が起こるのだ。この機能のことをエスケープシーケンスと呼んでいる。

いろいろなエスケープシーケンス

エスケープは制御キャラクタなので、キーボードから直接打ちこむことができない。そこで、プログラムの短縮の意味もかねて、あらかじめ、

C$=CHR$(27)

というようにエスケープを文字変数に代入しておき、この変数をエスケープとして使うのが一般的な方法だ。

エスケープシーケンスの種類とはたらきは表にあるようにたくさんあるけれど『D-STANCE』ではこのうち
①LOCATE文の代用
②カーソル位置より下に1行挿入(スクロール処理)
③カーソル位置より下のキャラクタ消去
以上の3種類のエスケープシーケンスを使っている。

①はプログラムを短くするのが目的だ。以前くわしく解説したけれど、

PRINTC$"Y"CHR$((Y座標)+32)((X座標)+32)"表示したい文字"

という使い方をする。このとき、CHR$((Y座標)+32)のところ(X座標の部分も同じ)は、MSXに直接打ちこんでキャラクタを調べる。例をとって説明すると、

LOCATE32, 1:PRINT"SCORE"

でエスケープシーケンスを使うとすると、Y座標が1、X座標が32なので、

Y座標⇨1+32=33
X座標⇨32+32=64

となり、CHR$(33)とCHR$(64)のキャラクタをMSXに直接打ちこんで調べる。するとCHR$(33)は「!」、CHR$(64)は「@」だから最終形は、

PRINTC$"Y!@SCORE"

となるわけだ。このとき、あらかじめC$にCHR$(27)をいれておくことを忘れないように。

⬆エスケープシーケンスを使ってカーソルから下を消去する

■エスケープシーケンス一覧表■

PRINT C$ "A"	カーソルを上に移動
PRINT C$ "B"	カーソルを下に移動
PRINT C$ "C"	カーソルを右に移動
PRINT C$ "D"	カーソルを左に移動
PRINT C$ "H"	カーソルを ホームポジションに移動
PRINT C$ "Y" CHR$([Y座標]+32) CHR$([X座標]+32)	カーソルを (X, Y)に移動
PRINT C$ "j"	画面をクリア
PRINT C$ "E"	画面をクリア
PRINT C$ "K"	カーソル位置から 行の終わりまで削除
PRINT C$ "j"	カーソル位置から 画面の終わりまで削除
PRINT C$ "L"	1行挿入
PRINT C$ "M"	1行削除
PRINT C$ "x4"	カーソルの形を 「■」にする
PRINT C$ "x5"	カーソルを消す
PRINT C$ "y4"	カーソルの形を 「▬」にする
PRINT C$ "y5"	カーソルを表示する

ただし、あらかじめC$=CHR$(27)としておく

②のカーソル位置の後ろに1行挿入とは、すなわちカーソル位置より下のキャラクタ1行分下にスクロールさせるはたらきをするエスケープシーケンスで、使い方は、

PRINTC$"L"

だけ。これで、カーソル位置より上の部分はそのままにして、下だけをスクロールさせることができる。『D-STANCE』では1行目にタイトルとスコアを表示し、2行目以降をスクロールさせるためにこの方法を使っている。

行5にある、

PRINTC$"Y!: "C$"L"C$"Y 3"

は①と②の複合で、わかりやすくすると

LOCATE32,1:(1行挿入(1段下へスクロールさせる)):LOCATE19, 0

と同じことになる。そして行3で障害物を表示させている。

また、ゲーム中に出てくるパワーアップキャラクタを取ったときに、それより下側がパッときれいに消去されるのは、③のはたらきのあるエスケープシーケンスを使っているからで、

PRINTC$"J"

という使い方をする。カーソル位置をパワーアップキャラクタに合わせておいて、このエスケープシーケンスを実行させればカーソルより下がすべて消去されるのだ。

行8にある、

LOCATE, Y:PRINTC$"J"

がそれにあたり、はじめのLOCATE文でパワーアップキャラクタにカーソルを合わせておき、次のPRINTC$"J"でそこから下のキャラクタを消去している。

このようにエスケープシーケンスは、プログラムを作るうえで知っているととっても便利なものだから、みんなも表などを参考にしていろいろと使い方を工夫してみよう。

【投稿上のルール】①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテープかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)⇨

猫に小判

●RAM8K
●MSX MSX2
●遊び方は39ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH12:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:VPOKE8195,132:SPRITE$(0)="$~□
■f■~f":N=6144:DEFFNA(A)=VPEEK(N+X+Y*M+A)
:K=384:FORI=0TOK:A=VPEEK(I+K):VPOKEI+K,A
ORA¥2:VPOKEN+I,28:VPOKEN+K+I,28:NEXT:K=1
2 A=ASC(MID$("21D4d4W%♦r4c4♦4esS$rUSTs2R
dcsrsT8T&t&6t♦rdSuO%T5E3sTC4●sS'CUbSaDtS
Q♦CeCu3tDT♦&2gD3R3●$3TVUEcCS#Sf●♣e",K,1)
):E$=CHR$(27)+"Y":PRINTE$"# "SPC(108)
3 VPOKE6912,210:M=32:U=1+AAND15:Z=(A¥16-
1)*4:FORI=RND(-K)TOZ+3:C=RND(1)*12:D=RND
(1)*9+3:LOCATEC,D:PRINTMID$("●O¥ ",1-(I>
Z)*(I-Z),1):NEXT:C=C+10:VPOKE8203,161
4 VPOKE8208,33:S=STICK(0):E=(S=7)-(S=3):
F=(S=1)-(S=5):X=C+E:Y=D+F:G=FNA(0):H=FNA
(E+F*M):IFG=MTHENC=X:D=YELSEPLAY"O1C":IF
STRIG(0)ANDGMOD7<2AND(H=MORH+G=224)THEN6
5 PLAY"L64S0M999":PRINTE$".! STAGE"K;E$"
0! LEFT "U:PUTSPRITE0,(C*8-1,D*8-1),15:I
FINKEY$=CHR$(13)ORU=0THEN2ELSE4
6 PLAY"O7D":X=X+E:Y=Y+F:H=FNA(0):V=(H=M)
:U=U-1-V:IFVORH+G=224THENVPOKEN+X+Y*M,G:
VPOKEN+X-E+(Y-F)*M,M:IFVTHEN6ELSEPLAY"L1
6DCEDAC":K=K+1:ON-(K<101)GOTO2ELSE5
```

BY塚原英樹

100画面つめこんだ力作です

初の2本同時採用とてもうれしいです。1画面のリストのなかに100面もつめこんだ力作です。採用通知が届いたのは、わたしの誕生日の次の日であった。その次の日には季間奨励賞の賞金も届いた。そういえば季間奨励賞のときはビックリした。徳間書店から、きみのプログラムが季間奨励賞を受賞したのでコメントがほしいんだけど時間があまりないので、あとでまた電話するので、考えてください、というような意味の電話が、あった。あまりに突然だったので、文を考えるどころではなかった。『燃えるおにいさん』を見ながら書いたコメントなので、とてもおそまつになってしまった。

↑さて、どうしましょう。茫然自失

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

C、D……ねこの座標(表示用)
⇨×8−1して表示
X、Y……ねこの座標
E、F……ねこの座標増分

■その他の変数

A……ステージデータ
E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
FNA……ねこの移動先判定用(ユーザー定義関数)
G……ねこの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード
H……ねこの移動方向上にあるキャラクタのキャラクタコード
I……ループ用
K……ステージ数
M……32が入る(プログラムの短くするため使用)
N……VRAMのアドレス
S……スティック入力用
U……手数
V……移動判定用フラグ(−1=移動方向にあるキャラクタが空白)
Z……岩の数

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●ユーザー定義関数定義●太文字処理

2 画面表示1

●ステージデータ読みこみ●ゲーム画面表示2

3 画面表示2

●スプライト消去●ゲーム画面表示2●キャラクタの色設定

4 ねこ移動

●キャラクタの色設定●スティック入力●ねこ移動●岩などの移動判定

5 ねこ表示

●メッセージ表示●ねこ表示●ギブアップ、手数オーバー判定

6 移動処理

●岩などの移動●手数計算●ステージクリア判定処理

【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。

1画面テクニック

1画面プログラムという限られたスペースのなかに100ステージをつめこんだテクニックの秘密を探る

ステージのデータは1文字！

パズルゲームのおもしろさの重要な要素の1つにステージ数の多さがあるとわたし(編集部F)はつねづね考えています。そこで、今回は1画面プログラムでありながら、100面ものステージデータを持つ『猫に小判』を解析してみたいと思います。

1画面という限られたスペースでプログラムを作るとき、とくに頭を悩ませるのは、いかにしてデータを短くするか？　ということでしょう。DATA文が多いとプログラムが長くなってしまうし、かといってステージ数が少なすぎるとおもしろくもなんともなくなってしまうし……といったジレンマに1度でもおちいってしまったことのある人もいることと思います。そういった人にぜひ、このプログラムのテクニックを利用することをおすすめします。

このプログラムでは、まず行2の始めにある、

A=ASC(MID$("21……♧e", K, 1))

のMID$関数で文字列の左からK番目(ステージ数)の1文字をとり、ASC関数でその文字のキャラクターコードを求め、これから手数、いわの数の設定をしています。つまり、この1文字で、各ステージのステージデータの役割をはたしているのです。

自由自在に乱数をコントロール

ここまでは一般的に行われていることの応用なのですが、ここからが普通のプログラムと違うところです。問題のゲームのステージ設定なのですが、これはなんと乱数を制御して行っているのです。乱数を制御すると聞くとなんかヘン／と感じるかもしれませんが、乱数の添字(RND(n)のnの部分)の値を変えることにより一定の乱数をつくりだすことができるのです。

A=RND(−1):FOR I=1TO 9:PRINT INT(RND(1)*1Ø):NEXT

を実行してみてください。つねに同じ数値が表示されるはずです。これは乱数に系列というものがあるからです。

乱数はこの系列にしたがって発生し、添字が負のときはその添字によって決まる系列を設定し、添字が正のときは設定された系列の乱数を次々につくります。つまり、上のプログラムでは、まず乱数を−1の系列に設定し、次にその系列の乱数を頭から順に表示しているわけです。

そこで、乱数がどのようなパターンで発生するかがわかれば、その乱数を利用して、ステージを作成することも可能になるわけです。

『猫に小判』では、●、○、￥、空白の表示する座標を決定するのに乱数を使っています。座標の決定は行3のFOR〜NEXTループのなかで行われているもので、乱数の添字に−K(ステージ数)を入れ−Kによって決まる系列の乱数で座標を決定しています。

さらに同じループ内でZとIを利用して●、○、￥、空白のどれを表示するかを決めているのです。

このようにして、『猫に小判』では乱数を使うことによりDATA文を使わずにステージデータを1文字に持たせることに成功してるのです。

⇧ステージ14の●の数と手数は「◆」で設定している

⇧●、○、￥は無秩序にならんでいるようだが乱数で制御している

⇧つまり、座標を乱数で一定の数値になるようにしている

⇧たとえばこのステージの12個の●はいつもこの位置にある

■乱数と系列の関係

回数＼系列	−1	−2	−3	−4	−5	−6	−7	−8	−9
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
2	2	1	0	9	8	7	6	5	4
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1
4	4	3	2	1	0	9	8	7	6
5	3	4	5	6	7	8	9	0	1
6	1	0	9	8	7	6	5	4	3
7	0	1	2	3	4	5	6	7	8
8	3	2	1	0	9	8	7	6	5
9	8	9	0	1	2	3	4	5	6

＊この表は乱数の添字に−1〜−9の数値を入れて系列を設定し、各系列の先頭から9個の乱数をとりその乱数(数値)を10倍し、小数点以下を切り捨てたものです。

らいとUFO

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
10 SCREEN1,3:COLOR15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:
X=100:Y=100:SPRITE$(0)="<^^^ソソz4":SPRITE
$(2)=STRING$(33,255):E$=CHR$(27):T=200:R
=RND(-TIME):FORI=384TO727:P=VPEEK(I):VPO
KEI,PORP/2:NEXT
20 UX=INT(RND(1)*240):UY=INT(RND(1)*172+
8):PUTSPRITE1,(UX,UY),1,0
30 S=STICK(0):GX=(S<9ANDS>5)-(S>1ANDS<5)
:GY=(S=8ORS=1ORS=2)-(S<7ANDS>3):BX=BX-GX
:BY=BY-GY:X=X-BX:Y=Y-BY:PUTSPRITE0,(X,Y)
,8:IFABS(X-UX)<16ANDABS(Y-UY)<16THEN80
40 FORI=1TO2:PUTSPRITEI+1,(X-BX*I*3-8,Y-
BY*I*3-8),11,2:NEXT:IFT=0THEN90
50 IFX>239ORX<0ORY>179ORY<0THEN90
60 IFT=30THENPLAY"O6S0M5000L32AAAAAA"
70 T=T-1:SC=SC+10:PRINTE$"Y &TIME";T;E$"
Y 0SCORE ";SC:GOTO30
80 SC=SC+500:T=T+50:PLAY"O5L4S0M7000CGE"
:GOTO20
90 PLAY"L4O6S0M9000AED3E2M20000C+1","V12
O5F2D2D3E1","V10O5A2F2F3E1":PRINTE$"Y(+G
AME OVER":FORI=0TO1:PUTSPRITE1,(UX,UY),R
ND(1)*15:I=-STRIG(0)ORPLAY(0):NEXT:SC=0:
X=100:Y=100:BX=0:BY=0:T=200:CLS:GOTO20
```

さかたくんの先輩です

BYのうてんきこじま

パソコンをはじめてから、もう5年間。プログラムを送り続けてきたけれど、総ボツをくらっていました。ありがたいことです。これで5年間の苦労(したというほどのものでもない)がむくわれました。ところでおいらは、そのむかしファンダムに掲載されていたさかたくんの先輩です。さかたくん、しっかりおどろいてね。と、いうわけでこのゲームはおいらの血と汗と涙の結晶です(嘘)。おもしろいのでぜひプレイしてみてくださいとは耳が裂けてもいえません。う〜ん、謙虚。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……赤UFOの座標
BX、BY……赤UFOの座標増分(加速度)
GX、GY……赤UFOの加速度増分
UX、UY……黒UFOの座標

■その他の変数

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
I……ループ用
P……太文字用
R……乱数初期化用
S……スティック入力用
SC……スコア
T……タイム

←黒UFO発見! 大胆にアタック

プログラム解説

10初期設定
●初期設定●スプライトパターン定義●変数初期化●太文字処理

20黒UFO表示
●黒UFO表示位置決定、表示

30赤UFO移動
●赤UFO移動(スティック入力)●赤UFO表示●赤UFOと黒UFOの衝突判定

40ライト表示
●ライト表示●タイムオーバー判定

50判定
●赤UFOが画面からはみ出したかの判定

60アラーム
●残りタイム30で効果音(アラーム)をならす

70スコア等表示
●タイム、スコア計算表示

80衝突処理
●赤UFOと黒UFOの衝突処理●効果音●行20へ飛ぶ

90ゲームオーバー
●効果音●メッセージ表示●黒UFO点滅●リプレイ処理

〈ファンダム・ニュース/その1・ファンダムアンケート(6月号)結果①〉いつもどおりアンケートの結果発表から。TEIJIROの復活、といった感じで1位は「CHOPs」。ただし、川本健二作「MAZE BATTLE」とせっての結果。順位は以下のとおりです。〈1位〉CHOPs 〈2位〉MAZE BATTLE 〈3位〉グラフィックアニメーション 〈4位〉Life GAME 〈5位〉CLIMBER⇨

ザ　チキン　レース

The Chicken Race

●RAM8K
MSX MSX2
遊び方は40ページにあります

```
1 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH32:G$=CHR$(0):A=
RND(-TIME):COLOR15,1,1:A$=CHR$(27):VPOKE
8223,153:SPRITE$(0)=CHR$(28):SPRITE$(1)=
G$+"¥〃わりxPP":SPRITE$(2)=CHR$(14):SPRITE$
(3)=G$+"Nま※わxPぃ":C(0)=9:C(1)=15
2 X=0:Y=103:P=0:B=INT(RND(1)*10+1)/10:PR
INTA$"Y/ "STRING$(25,"ん"):GOSUB7
3 IFSTRIG(0)THENX=X+I:I=I+.5:P=-(P=0)*2:
S=X:X=-(X>210)*210-(X<210)*S:GOSUB7:GOTO
3ELSEIFI=0THEN3
4 X=X+I:I=I-B*2:IFI>0ANDX<210THENGOSUB7:
GOTO4ELSEIFX>193THENX=210:PRINTA$"Y2!テメー
!モットレンユウシロ コケッ!タスケテー":FORY=104TO209STEP2
:GOSUB7:NEXT:PRINTA$"Y2%ヤキトリだぁー!":GOTO6
5 IFX<194ANDX>183THENPRINTA$"Y2&ヤッタ〃 コケ
ッ!!":PLAY"S8M500L16O5CDECDEEFGEFGGABGABO
6L2C":GOSUB8:GOTO6ELSEPRINTA$"Y2#コケコケ!あと
";INT(184-X)/10;"mだったコケ!"
6 PRINTA$"Y#'PUSH SPACE":PRINTA$"Y&+TO":
PRINTA$"Y))START!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)
ANDPLAY(0)+1:NEXT:RUN
7 FORK=0TO1:PUTSPRITEK,(X,Y),C(K),K+P:NE
XT:PLAY"L64S4M1000O4C":RETURN
8 PRINTA$"Y2#おめでとう! チキングラタンです":RETURN
```

BY ヘイ!そこの彼女ロ

裏技はありません

採用ありがとうございます。この通知が来ていてそれを見た日は、とおーってもVery Veryにうれしいです。プログラムは、授業中に眠りからさめたときに思いついたアイデアにもとづいて作られたものです。このゲームは、なかなか熱中しておもしろいと思います。それからこのゲームには裏技はありません。あと、キャラクターを作ってくれた板小橋くん、どうも！

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「※」は、画面表示では空白になります。また、このままでは打ちこめません。KEY1，CHR$(254)と打ち、リターンキーを押すとF1キーで打ちこめます。

変数の意味

■スプライト座標
X、Y……チキンの座標

■その他の変数
A……乱数初期化
A$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
B……ブレーキのつよさ
C(n)……チキンの色
G$……スプライト定義用CHR$(0)が入る
I、K……ループ用
P……スプライトパターン番号
S……スピード

あわれチキンは焼き鳥に

プログラム解説

1 初期設定1
●初期設定●スプライトパターン定義●変数初期化

2 初期設定2
●変数初期化●ブレーキのつよさ決定●ゲーム画面表示

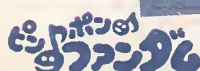
3 チキン移動
●トリガー入力●チキンのスピード計算

4 ブレーキ
●チキンブレーキをかける●がけ落下判定処理

5 判定
●成功時の判定処理●命だけは助かったときの判定処理

6 リプレイ
●リプレイ表示と処理

7 チキン表示
●チキン表示●効果音

8 成功
●成功メッセージ表示

〈ファンダム・ニュース／その2・ファンダムアンケート（6月号）結果②〉続いてROMプレゼントの当選者は、〈長崎県〉末永匡〈福岡県〉宇戸康記〈福岡県〉飯盛尚英〈大阪府〉大塚弘〈奈良県〉杉本光徳〈和歌山県〉西川永典〈愛知県〉伴宗一郎〈神奈川県〉有馬祐一〈神奈川県〉植竹一也〈千葉県〉阿部仁（敬称略）以上の方々おめでとうございます。なお、ROMの制作、発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていてください。⇨

スペースショットⅡ

●RAM8K
●MSX MSX2
●遊び方は41ページにあります

```
1 COLOR8,1,1:SCREEN1,1:WIDTH32:DEFINTA-Z
:ONSPRITEGOSUB9:VPOKE8208,32:E$=CHR$(27)
2 FORI=1TO93:VPOKEI+14335,255-ASC(MID$("
セカカ「えカェンひてチノてらら■ひひチチひらら■ぃ「チノひらら■「♠ぃユン■■■
ェいしノユユらら~・ロ・・ロ・~ぃえてええノひひンェェェェェンもめめほまめむま
むめほほまむむまめれほほれ",I,1)):NEXT:KEYOFF:SOUND8,
16:SOUND6,30:M=-20:X=15:P=1:I=14408
3 D=RND(1)*2:A=2+RND(1)*8+D*16:B=0:C=RND
(1)*(P¥16+2):D=1+(D=1)*2:PRINTE$"Y )SCOR
E"F*10:IFPMOD16=0THENC=5-(P=0):O=C*10-41
4 T=VPEEK(I+C*3+B¥8):D=D-Q*D*(C<5)*(B>8)
5 S=STICK(0):A=A+D*(3ANDT):B=B+T¥4-2:PUT
SPRITE8,(L,M),5:IFA<2ORA>28THEND=-D
6 PUTSPRITE1,(A*8,B*8),C*2+3,C+1:IFC>VPE
EK(B*7+P)MOD7THENVPOKE6177+A+B*32,133
7 X=X+(S=3)*(X<29)-(S=7)*(X>1):IFM>-20TH
ENM=M-16ELSEIFSTRIG(0)THENM=148:L=X*8
8 SPRITEON:PUTSPRITE0,(X*8,164),15:PRINT
E$"L";:SOUND7,7:IFVPEEK(6817+X)>32THENB=
20ELSEIFBMOD8=0THEN4ELSEIFB<22THEN5ELSE3
9 SPRITEOFF:SOUND13,0:IFB>19THENSOUND12,
99:POKE-869,1:RUNELSEF=F+C+1:M=-20:T=5:Q
=RND(1)*3:SOUND12,30-(C¥5>O)*99:IFO>0THE
NO=O-1:RETURN5ELSEP=P+1:P=PMOD65:RETURN3
```

⇒行2にある「■」は48ページの注意を参照して打ちこんでください

BY塚原華樹

今年は6本中4本が採用

このプログラムは知る人ぞ知る、スペースショットの続編です。スペースショットは、わたしの初採用作品で、とても印象深いものです。あのときは採用率1割というようなことを書きましたが、今年は、6本中4本が採用。なんと6割6分6厘となりかなりの好成績。いま採用されない人もどんどん送りましょう。次回からは1画面プログラム以外の作品を送りたいと思います。

変数の意味

■スプライト座標

X……自機のX座標⇒×8して表示
L、M……自機ミサイルの座標
A、B……敵の座標⇒×8して表示

■その他の変数

C……敵の種類判別用
D……敵の左右の移動用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F……スコア
I……ループ用／VRAMのアドレス計算用
O……敵要塞がミサイルに耐えられる回数
P……倒した敵の数
Q……敵の移動方向決定用
S……スティック入力用
T……敵の移動用データ読みこみ用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタの色設定●変数初期設定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義（VRAMに書きこまれたパターンデータは敵の移動用データとしても使用される）●PSG設定．●変数初期設定

3 敵移動1

●敵の座標計算●スコア表示

4 敵移動2

●敵の移動用データ読みこみ

⇐アルファ要塞出現！　要破壊！

5 敵移動3

●スティック入力●敵の座標計算●自機ミサイル表示

6 敵表示

●敵表示●敵ミサイル表示

7 自機移動

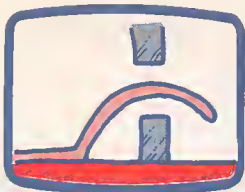
●自機移動●自機ミサイルの発射判定（トリガー入力判定）

8 自機表示

●自機表示●敵ミサイルと自機の衝突判定

9 ゲームオーバー

●敵と自機の衝突処理●リプレイ処理

〈ファンダム・ニュース／その3・『ファンダム通信』について①〉ファンダムでは、7月に『ファンダム通信』を創刊しました。『ファンダム通信』とは、読者のみなさんに投稿していただいたプログラムの選考結果報告新聞です。B4版両面コピーで、表面はファンダム班が書いたコラム、傾向と対策など盛り沢山（？）の内容。裏面は投稿された読者のみなさんの氏名一覧になっています。この新聞は裏面に名前が掲載された方だけに無料で配付されます。⇨

ハイ　ジャンプ

HI-JUMP2

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は41ページにあります

```
1 SCREEN5:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:D=3
2 COLOR7,1,1:SETPAGE,1:CLS:D=D+2:R=R+1:L
INE(10,0)-(90,212),D,BF:LINE(10,70+C)-(9
0,130),1,BF:M=60:P=1:Y=179:C=C+5:X=0:N=0
3 SETPAGE,0:CLS:FORI=30TO230STEP50:LINE(
I,0)-(I+4,180),D,BF:LINE(0,180)-(255,210
),6,BF:NEXT:DRAW"BM9,190":PRINT#1,"ST"R
4 J=0:SETBEEP1,4:IFSTRIG(0)=0THENX=X+1:G
OSUB9:GOSUB7:GOTO4
5 GOSUB7:IFSTRIG(0)=-1THENJ=J+1:B=-J:BEE
P:IFJ>18THENSETBEEP2:BEEP:GOTO4ELSE5
6 J=J-1:Y1=Y:Y=Y-J:X=X+1:GOSUB9:GOSUB7:L
INE(X-2,Y)-(X,Y1),3,B:IFJ=B+1THENJ=0:LIN
E(30+N*50,0)-(34+N*50,180),D,BF:N=N+1:M=
RND(1)*80+10:GOTO4ELSE6
7 T=T+1:M=M+P*(W+2):IFM>98ORM<9THENP=-P
8 PSET(X,Y),3:COPY(10,60)-(14,140),1TO(3
0+N*50,M),0:RETURN
9 IFX>250THENSETBEEP3:BEEP:IFD=15THEND=3
:W=W+1:C=0:GOTO2ELSE2
10 IFPOINT(X,Y)<2 THENRETURN
11 PLAY"V15L202FCF":FORI=2TO15:CIRCLE(X,
Y),I*3,I:NEXT:DRAW"BM90,100":PRINT#1,"GA
ME OVER";T:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN
```

BY 大沢元春

女の子に縁がありません

突然ですが、次回作の紹介をします。次回作『さらなんだ』は、1画面で沙羅曼蛇のステージ3を作ってみたので楽しみに待っていてください。それから、ぼくは男子校に通っています。だから女の子に縁がありません。そこで、10〜16才ぐらいでゲームが好きな女の子で文通してくれる人は、手紙ください。これを読んでいて姉妹のいる人は、手紙を書くようにいってやってください。それでは期待しないで待っています。

↑どうだ、すごいだろうー

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……主人公の座標
J……主人公のY座標増分
Y1……主人公の直前のY座標
B……主人公のジャンプ時のY方向の最高到達座標
M、N……障害物の座標

■その他の変数

C……障害物の抜けられる幅
D……障害物の色
I……ループ用
P……障害物の縦移動方向決定
R……ステージ数
T……スコア
W……障害物の移動速度

プログラム解説

1 初期設定
●初期設定●グラフィック画面をオープン●障害物の色設定

2 画面作成1
●ページ指定（ページ1をアクティブページに指定）●変数初期設定●ページ1に障害物を描きこむ●変数初期設定

3 画面作成2
●ページ指定（ページ0をアクティブページに指定）●ページ0にステージ画面を描く●ステージ数表示

4 主人公移動
●変数初期設定●PSG設定●移動判定処理（トリガー入力判定処理）●各サブルーチンへ飛ぶ

5 ジャンプ1
●ジャンプ判定処理（トリガー入力判定処理）●ジャンプ時のY方向の最高到達座標決定

6 ジャンプ2
●ジャンプ中の主人公移動、表示●●着地判定●クリアした障害物の表示

7 障害物移動
●スコア計算●障害物移動●障害物の移動方向を決定

8 表示
●自分表示●障害物表示

9 クリア
●ステージクリア処理●変数の初期化●行2へ飛ぶ

10 ゲームオーバー
●ゲームオーバーの判定（主人公のいる座標の色を調べる）

11 リプレイ
●効果音●主人公の爆発表示●メッセージ表示●リプレイ処理

ピコピコポンのファンダム
〈ファンダム・ニュース　その4・『ファンダム通信』について②〉つまり、ファンダムにプログラムを投稿していただいた方のみが、この『ファンダム通信』を手にとり読むことができるのです。『ファンダム通信』創刊号（Vol.1）は、すでに1987年4月から10月までにプログラムを投稿された投稿者のみなさんに発送ずみです。今後は、隔月に発行していく予定なっていますのでよろしくお願いします。

スカイ

移植版 SKYゲーム

● RAM8K
● MSX MSX2
● 遊び方は42ページにあります

⊙行1にある「※」は51ページの注意を参照して打ちこんでください

```
1 COLOR7,1,1:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH31:DI
MW(22):A=RND(-TIME):E$=CHR$(27):SPRITE$(
0)="8¥せはT8"+CHR$(16)+"¦":SPRITE$(1)="♠タわ
※♦¦み":FORI=760TO773:READA$:VPOKEI,VAL("&
h"+A$):NEXT:VPOKE8203,66:VPOKE8204,4:DAT
A81,0,0,40,2,55,FF,FF,7F,FF,FF,BF,FD,AA
2 FORI=0TO1999:NEXT:CLS:PRINTE$"Y7 "STRI
NG$(30,96)E$"Y7"CHR$(T/2+45)STRING$(9-T,
95)E$"Y+.STAGE"T+1:FORI=1TO22:W(I)=RND(1
)*6-3:PRINTE$"Y"CHR$(I+32)" "STRING$(ABS
(W(I)),61+SGN(W(I))):NEXT
3 FORX=7TO255:PUTSPRITE0,(X,0),15,1:BEEP
:IFSTRIG(0)THEN4ELSENEXT:GOTO6
4 FORY=2TO177:SOUND0,Y/4+50:SOUND8,9:S=S
TICK(0):Z=((S=7)-(S=3))*2+W(Y/8):IFX+Z>8
ANDX+Z<248THENX=X+ZELSE6
5 PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:NEXT:IFVPEEK(688
0+X/8)=95THENPRINTE$"Y./せいこう!":PLAY"SM60
0006L16GGGGE8G8AAG8EEEED8EFE8D8CCC8":T=T
+1:IFT<8THEN2ELSEPRINTE$"Y0.おめでとう":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
6 SOUND7,7:PLAY"L12V12EV8EV4E":PRINTE$"Y
./しっぱい":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

BY ChoCo

BOKU、CHOCO TTEIUN DAYO. OMOSIROINE.

MSX・FANって太っ腹

このゲーム、わかる人にはわかると思いますが、昔なつかし(?)の『プログラムポシェット』に掲載されていたプログラムの移植版なんですよね。だけどぼくはPC-88(原作の機種)を持っていないので、アイデアだけもらって、あとは勝手にプログラムしました。いかがなものでしょうか。ところでMSX・FANって太っ腹ですよね。たった1本採用されただけで掲載号、投稿謝礼、プログラムコレクションの本とサンプルのROMなど、いろいろなものを送ってくれるんだもん。1日でプログラムするぼくにとっては、なにか悪いことをしているような気がするのだった。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……人間の座標⇒×8して表示。ただしXは飛行船のX座標としても使用される

Z……人間のX座標増分

■その他の変数

A……乱数初期化用

A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用

E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る

I……ループ用

S……スティック入力用

T……ステージ数

W(n)……風力および風向用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●キャラクタパターンデータ(行1で読みこみ)

2 画面表示

●ゲーム画面表示●風力および風向の設定、表示

3 飛行機表示

●飛行機移動表示●落下判定(トリガー入力判定)

⇧ステージ8になると着陸台も2キャラ分しかなく非常にシビア

4 人間移動

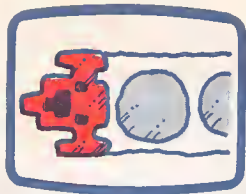
●人間落下●効果音●人間X方向移動(スティック入力処理)●左右の壁に当たったら行6へ

5 人間表示

●人間表示●着陸判定処理●全面クリア判定処理

6 ゲームオーバー

●効果音●メッセージ表示●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール/その1・増刊号③のフォロー①〉6月号増刊「MSXプログラムコレクション③」125ページ掲載の『すいせい』のリストに誤りがありました。リストの行10の2行目最初の部分が2文字かけていました。行10の正しいリストを載せておきますので、そちらを見て直してください。印刷上のミスで多くの方々に迷惑をかけまして、本当にすいませんでした。⇨

ぱっぱら・びぃむ

RAM8K
MSX MSX2
遊び方は42ページにあります

```
1 SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF
:DEFINTA-Z:X(Ø)=2:Y(Ø)=2:X(1)=29:Y(1)=21
:C(Ø)=1:C(1)=3:ONSPRITEGOSUB6:SPRITEON
2 VPOKE8208,172:FORI=ØTO31:VPOKE&H38ØØ+I
,VAL("&H"+MID$("1818BDA5E7DBFF99FC7Ø5CE7
E75C7ØFC99FFDBE7A5BD18183FØE3AE7E73AØE3F
",I*2+1,2)):NEXT:FORI=1TO22:LOCATE1,I:PR
INT"●"STRING$(28,CHR$(32-1Ø1*(I=1ORI=22)
))"●":NEXT:DEFFNA=-(P=Ø):AD=8197
3 P=FNA:S=STICK(P):C=C(P):C=C-(1+(C=3)*4
)*(S=3)+(1+(C=Ø)*4)*(S=7)
4 A=X(P)-(C=1)+(C=3):B=Y(P)+(C=Ø)-(C=2):
PUTSPRITEP,(A*8,B*8-1),3*P+5,C:SWAPX(P),
A:SWAPY(P),B:LOCATEA,B:PRINT"●":C(P)=C:I
FVPEEK(&H18ØØ+X(P)+Y(P)*32)=133THEN6ELSE
IFSTRIG(P)THENGOSUB5:GOTO3ELSE3
5 IFD(P)=3THENRETURNELSED(P)=D(P)+1:VPOK
EAD,71+34*P:FORI=ØTO1:M=X(P):N=Y(P):FORJ
=ØTO5:M=M-(C=1)+(C=3):N=N+(C=Ø)-(C=2):IF
M<2ORM>29ORN<2ORN>21THENNEXTJ,I:RETURNEL
SELOCATEM,N:PRINTCHR$(42-I*1Ø):IFM=X(FNA
)ANDN=Y(FNA)THENP=FNAELSENEXTJ,I:RETURN
6 LOCATE8,11:PRINT"PLAYER"FNA+1;" WIN!":
FORI=ØTO8:I=STICK(Ø):NEXT:RUN
```

うちの犬は「えいざぶろう」です

ぼくは、ほんとうについています。今日、ファンダムの採用通知が来て、それと一緒に某雑誌の懸賞で当たったショルダーバッグが届いていました。2、3か月まえにはゲームとCDが当たりました。そのまえにも、サンダルとエアーガンと財布が当たったことがあります。すべて実話です。ところで、このゲームは2人用なので、1人では遊べません(あたりまえ)。ビームがきれいだと自分では思います。ところで、うちの犬は「えいざぶろう」です。友達のところには、ロッキーとかマッキーというのがいます。ロッキーはFM77、マッキーはPC98を持っています。ただそれだけで、べつに意味はありません。

変数の意味

■スプライト座標

A、B……プレイヤー表示用座標⇨それぞれ×8、×8－1して表示。ただし、X(n)、Y(n)と入れ替えたのちは煙の座標として使用する
X(n)、Y(n)……各プレイヤーの座標保存用

■テキスト座標

M、N……ビームの座標

■その他の変数

AD……VRAMのアドレス(8197が入る)
C……プレイヤーの回転方向
C(n)……各プレイヤーの回転方向保存用
D(n)…ビーム発射回数※行5にあるD(P)=3の3を変更するとその変更した数値の回数だけビームが撃てるようになる
FNA……移動するプレイヤー決定(ユーザー定義関数)
I、J……ループ用
P……プレイヤー判別フラグ(0＝プレイヤー1、1＝プレイヤー2)
S……スティック入力用

⬆プレイヤー2憤死！

プログラム解説

1 初期設定1

●初期設定●変数初期設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定および許可

2 画面設定2

●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●ゲーム画面表示

3 方向設定

●移動プレイヤー決定●回転方向決定処理(スティック入力)

4 移動

●プレイヤー移動●プレイヤー表示●煙表示●プレイヤーと煙の衝突判定●ビーム発射判定(トリガー入力判定)

5 ビーム表示

●ビーム発射回数判定●プレイヤーによってビームの色を変更●ビーム表示※FORJ=0TO5の5の値を大きくするとビームの射程距離が伸びる●命中判定

6 ゲームオーバー

●ゲームオーバー表示●リプレイ処理

■『すいせい』訂正リスト

```
1Ø TX=RND(-TIME)*255:TY=RND(1)*TT:XT=Ø:YT=Ø:GOTO2
```

リトル　スペース　ファイター

Little Space Fighter

●RAM8K
MSX MSX2
遊び方は43ページにあります

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DEFINTA-
Z:KEYOFF:FORI=ØTO6:VPOKE312+I,VAL("&H"+M
ID$("77143EAA7F1463",I*2+1,2)):NEXT:FORI
=ØTO18:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("1Ø1Ø9
1BDADEFBDAD7EFFFFFFFFFFFF7E6Ø6ØFØ",I*2+1
,2)):NEXT:VPOKE8196,113:DATA16,Ø
2 N$=STRING$(16,39):ONSPRITEGOSUB7:CLS
3 VPOKE8222,17:RESTORE:READW,K,B,M,D,X,Y
:FORI=1TO1ØSTEP2:LOCATE1Ø,I:PRINTN$:NEXT
4 PUTSPRITEØ,(W*8,M*8),1Ø:A=STICK(Ø):W=W
+(A=3)*(W<25)-(A=7)*(W>1Ø):IFO>22THEND=R
ND(1)*15+1Ø:O=Ø:DATA6144,22,15,-1,Ø
5 PUTSPRITE2,(X*8,Y*8),7:PUTSPRITE1,(D*8
,O*8),6:SPRITEON:IFK=1THENY=Y-2:K=-(Y>Ø)
ELSEIFK=ØANDSTRIG(Ø)THENX=W:Y=21:K=1
6 O=O+2:Z=B+X+Y*32:IFVPEEK(Z)=39THENPLAY
"V15T255L32O4FG":VPOKEZ,24Ø:V=Ø:FORI=1ØT
O25:V=V+VPEEK(&H182Ø+I):NEXT:IFV=384ØTHE
N7ELSEK=Ø:X=-1:Y=Ø:GOTO4:ELSEIFVPEEK(B+W
+(M-1)*32)=39THEN7ELSE4
7 SPRITEOFF:IFO>21THENK=Ø:D=-2:O=-2:POKE
-869,1:GOTO2ELSEK=Ø:PLAY"V15T255L64CEG":
X=-1:O=2Ø9:FORI=ØTO1:PRINTCHR$(11);CHR$(
27)+"L":NEXT:LOCATE1Ø,1:PRINTN$:RETURN
```

いまはとても幸せなのです

はじめまして、山の幸です。『Little Space Fighter』の採用ありがとうございます。ぼくのペンネームの由来は、いまとっても幸せなので幸せの幸を取ってつけました。ぼくは某中等学校の3年4組出席番号1番です。ではここでクイズです。わたしは誰でしょう？　それはさておき、MSX・FAN6月号掲載の川本健二さんの作品『MAZE BATTLE』を見て感動しました。1画面でこんなすごいことができるのかと。ぼくもこんなプログラムをつくれたらなあと夢をみております。最後にひとこと、やったあ!!

変数の意味

■スプライト座標

W、M……自機の座標⇨×8して表示

X、Y……ミサイルの座標⇨×8して表示

D、O……いんせきの座標⇨×8して表示

■その他の変数

A……スティック入力用

B……VRAMのアドレス

I……ループ用

K……ミサイル発射フラグ(1＝発射)

N$……インベーダー表示用

V……クリア判定用(画面最高位置のキャラクタのキャラクタコードの合計)

Z……ミサイルの上方にあるキャラクタのキャラクタコード

←残る1匹もこれで最後

プログラム解説

1 初期設定1 ■

●初期設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義●変数の初期値用データ1(行3で読みこみ)

2 初期設定2 ■

●横1列分のインベーダーのキャラクタをN$に入れる●スプライト衝突時の割りこみ先指定

3 画面表示 ■■■

●ゲーム画面表示●各変数の初期値読みこみ

4 自機表示 ■

●自機表示●自機移動(スティック入力)●いんせきのX座標の設定●変数の初期値用データ2(行3で読みこみ)

5 いんせき表示 ■

●いんせき表示●ミサイル移動、表示●ミサイル発射判定(トリガー入力)

6 いんせき移動 ■

●いんせきの移動●ミサイルとインベーダーの接触判定●クリア判定●プレイヤーとインベーダーの接触判定

7 接触判定 ■■

●いんせきとミサイルの接触判定●いんせきと自機接触判定

〈いじわるファンクションコール／その2・8月号のフォロー①〉本誌7月号掲載の『がんばれターKUN／』のリストに誤りがありました。現状のリストでは、果実(◆)が正常に表示されず「は」という文字が表示されてしまいます。行30の1行目の最後にあるPRINT" ^ ^ は ^ ^ ":～をPRINT" ^ ^ ◆ ^ ^ "～に訂正してください。⇨

金色のヘビ

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は43ページにあります

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:FORI=0T
O7:COLOR=(I,I,I,0):NEXT:DIMA%(19):SETPAG
E0,1:A$="22334577233456773345676534567654
456765435676543377654332775433222":FORY=
0TO7:FORX=0TO7:PSET(X,Y),VAL(MID$(A$,X+Y
*8+1,1)):NEXT:NEXT:COPY(0,0)-(7,7),1TOA%
20 DEFUSR=342:OPEN"GRP:"AS#1:ONINTERVAL=
4GOSUB60:DEFFNC=POINT(V,W):X=99:Y=99:SET
PAGE0,0:PSET(0,0),8:ONSTRIGGOSUB70
30 INTERVALON:STRIG(0)ON:SC=SC+1:S=STICK
(0):X=X-(S=7)*(X>1)+(S=3)*(X<247):Y=Y-(Y
<203):COPYA%,0TO(X,Y),0:IFFNC=8THEN30
40 PLAY"O1C","O1E","O1G":DRAW"BM95,60":P
RINT#1,"GAMEOVER":DRAW"BM90,80":PRINT#1,
"SCORE";SC:DRAW"BM54,100":PRINT#1,"REPLA
Y=>RETURN KEY":A=USR(0)
50 IFINKEY$=CHR$(13)THENRUNELSE50
60 STRIG(0)OFF:V=V+(X<V)-(X>V):W=W+(Y<W)
*2-(Y>W):PSET(V,W),8:RETURN
70 INTERVALOFF:FORI=0TO3:Y=Y+2*(Y>1):COP
YA%,0TO(X,Y),0:NEXT:IFFNC=8THENRETURNELS
E40
```

COPY文を使ってみたいなと思って

BY 橋本滋一

このようなプログラムでも送ってみるものだと思いました。これは、COPY命令を使ってみたいなぁーと思ってグラフィックを作って、ついでにこうすればゲームになるのかなぁーとああだこうだつけたしてみたものです。ところで、ぼくはいちおう大学受験なので、パソコンはかたづけてしまいました。この採用によってもう、思い残すことは、ハッカーが解けなかったことだけとなりました(あのソフトはワナだ！)。ついでにいうと、沙羅曼蛇も解けませんでした。この原稿が掲載されるころにはずいぶん古い話となっているでしょう。では、さようなら。

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y……プレイヤーの座標、ただしプレイヤーのキャラクタ作成用としても使用される
V、W……敵の座標

■その他の変数

A%(n)……プレイヤーのキャラクタ(COPY文によりキャラクタを保存)
A$……プレイヤーのキャラクタ用データ
I……ループ用
S……スティック入力用
SC……スコア
FNC……指定された座標のドットの色を調べる

ハイパー気分でひたすら連打、上昇あるのみ

プログラム解説

10初期設定1 ■■
●初期設定●プレイヤーのキャラクタ作成、配列変数A%(n)に読みこむ●ページ指定

20初期設定2 ■■
●グラフィック画面をオープンする●タイマー割りこみ先指定●ユーザー定義関数●敵の初期座標設定●トリガーが押されたときの割りこみ先指定

30移動 ■■
●タイマー割りこみ許可、トリガーが押されたときの割りこみ許可●プレイヤーのX方向移動処理●敵との接触判定

40ゲームオーバー
●効果音●メッセージの表示

50リプレイ ■■■
●リプレイ処理

60敵移動
●トリガーが押されたときの割りこみを禁止●敵移動

70上昇 ■■
●タイマー割りこみ禁止●プレイヤー上昇●ゲームオーバー

〈いじわるファンクションコール／その3・8月号のフォロー②〉おなじく本誌7月号掲載の「馬跳び」のリストにも誤りがありました。行320の1行目にある～：IF J＞0 THEN～を～：IF J＞＝0 THEN～に訂正してください。この訂正により、一定の条件下で自分のコマが動けないと判断され手順を飛ばされてしまうバグはなくなります。

ソリッド　　　　ゴルフ

SOLID GOLF

- RAM16K
- MSX MSX2
- 遊び方は37ページにあります

```
10 '●● SOLID-GOLF 1988.MAY BY YOSHIX ●●
20  SCREEN1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH32
:DIMMD$(35),M$(18),P(18):DEFUSR=342:ONSP
RITEGOSUB340:LOCATE9,8:PRINT"<SOLID GOLF
>":LOCATE9,12:PRINT"JUST A MINUTE":FORI=
48TO90:FORJ=0TO6:Q=I*8+J:VPOKEQ,VPEEK(Q+
1)ORVPEEK(Q)/2ORVPEEK(Q+1)/2:NEXTJ,I:H=1
:HS=9:QH=1
30 FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("3C5EBFBFFFFF7E3C303C3F3C302020F8",I*2+
1,2)):NEXT
40 FORI=0TO11:Q=ASC(MID$("ｱｲｳｸｴﾀabcdef",
I+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEQ+J,VAL(
"&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=8214TO8217:READJ:VPOKEI,J:NEXT
60 FORI=6TO35:READMD$(I):NEXT
70 FORI=0TO5:READXZ(I):NEXT
80 FORI=1TO18:READM$(I),I$:P(I)=VAL("&H"
+I$):NEXT
90 ' TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 CLS:LOCATE9,8:PRINT"<SOLID GOLF>":LO
CATE7,12:PRINT"SPACE = START":LOCATE11,1
4:PRINT"f = CONTINUE":LOCATE10,17:PRINT"
1988 YOSHIX"
110 IFSTRIG(0)THENH=1:GOTO120ELSEIFSTICK
(0)=3THENS=QSELSE110
120 ' HOLE START! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 N=0:IFPLAY(0)THEN130ELSECLS:LOCATE8,
7:PRINT"HOLE";H;"START!":GOSUB430:LOCATE
11,14:PRINT"PAR";P(H):PLAY"T200O4S9M7000
L8EDCFEDGFEAGFGFFEEDDC1"
140 IFPLAY(0)THEN140
150 FORI=0TO20STEP19:LOCATE,I:PRINTSTRIN
G$(32,"ﾉ"):NEXT:FORI=1TO18:LOCATE,I:PRIN
T"ﾉﾉ";SPC(28);"ﾉﾉ";:NEXT
160 FORI=0TO2:FORJ=0TO6:M=VAL(MID$(M$(H)
,I*7+J+1,1)):IFM=5THENPUTSPRITE1,(J*32+2
8,I*48+31),8
170 FORQ=0TO5:IFMD$(M*6+Q)=""T‼ENNEXTQ,J
,IELSELOCATEJ*4+2,I*6+Q+1:PRINTSTRING$(4
,MD$(M*6+Q)):NEXTQ,J,I:X=32:Y=144
180 N=N+1:LOCATE1,21:PRINTUSING"HOLE ##
PAR ## NO### SCORE+###  ANGLE   POWER MI
N├┼┼┼┼┼┼┼┤MAX";H;P(H);N;S:XA=X:YA=Y:PUTS
PRITE0,(X-4,Y-9):SPRITEON
190 ' DOKOE UTOUKANA? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 RESTORE530:FORI=0TO13:READJ:SOUNDI,J
:NEXTI
210 A=USR(0):FORI=0TO5:LOCATE7,22:PRINTC
HR$(97+I):FORJ=0TO80:IFSTRIG(0)THENXX=XZ
(I):GOTO220ELSEIFINKEY$=CHR$(27)THENQS=S
:GOTO400ELSENEXTJ,I:GOTO210
220 FORI=0TO64:PUTSPRITE2,(144+I,176),10
,0:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENYY=-(I/6)-
1:GOTO230ELSEIFI$=CHR$(27)THEN210ELSENEX
T:GOTO220
230 IFVPEEK(6144+X¥8+(Y¥8)*32)=192THENXX
=XX/2:YY=YY/2
240 ' MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
250 V=VPEEK(6144+((X+XX)¥8)+((Y+YY)¥8)*3
2)
260 IFY+YY<8THENY=Y-YY*2:YY=-YY¥2:X=X-XX
270 IFV=200THENPUTSPRITE0,(X+XX-4,Y+YY-9
):BEEP:PLAY"T200V15O2L4DR8DR8D":N=N+1:FO
RI=0TO1000:NEXT:X=XA:Y=YA:GOTO180
280 IFV=32THEN320
290 IFINSTR("ｲｳｸﾉ",CHR$(V))=0THENIFYY>=0
THENYY=-YY¥3:XX=XX/3:IFYY>0THENYY=YY¥2:X
X=-XX/2:GOTO320ELSE310ELSEYY=-YY
300 X=x-XX:XX=-XX:GOTO250
310 IFYY=0THENYY=-1:IFVPEEK(6144+X¥8+(Y¥
8+1)*32)、>32THENY=(Y¥8-(VPEEK(6144+X¥8+(
Y¥8)*32)=32))*8:GOTO180
320 X=X+XX:Y=Y+YY:YY=YY+(YY>7)-(YY<7)
330 PUTSPRITE0,(X-4,Y-9):SOUND0,Y:SOUND1
3,9:GOTO 250
340 ' HOLE CLEAR! ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
350 QS=S:SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(0,208):S=
S-P(H)+N:IFS>9THEN400ELSEBEEP:LOCATE9,8:
PRINT"NICE CLEAR!"
360 PLAY"T200O4S13M250L8DEEE4GFECDEDEFAB
1":IFH<>18THENH=H+1:GOTO120
370 ' ENDING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 CLS:LOCATE7,5:PRINT"CONGRATULATIONS!
":LOCATE8,7:PRINT"18 HOLE CLEAR!":GOSUB4
30:IFHS>STHENLOCATE9,15:PRINT"YOU ARE TO
P!"
390 HS=HS+(HS-S)*(S<HS):IFSTRIG(0)THENH=
1:S=0:QS=0:FORI=0TO200:NEXT:GOTO90ELSE39
0
400 ' GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 LOCATE10,7:PRINT"GAME OVER!":GOSUB43
0:PLAY"T255O3L4S13M250AGFEGEDFEDCCC1"
420 PUTSPRITE0,(0,208):S=0:FORI=0TO3000:
NEXT:GOTO90ELSE420
430 LOCATE8,10:PRINTUSING"YOUR SCORE+###
";S:LOCATE8,12:PRINTUSING"HIGH SCORE+###
";HS:RETURN
440 ' DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 DATA10387CBCFA56FCF6,7AF6ECF66AD6AAD
4,EAE4EA56AAD66C18,3838283828387 8DE,7DDF
FFFBFDEA57BC,DB75DB6DBFFFFFB7,2060FCFE67
230303,F8F0F0F89C0E0702,3078FC3030381F0F
,0C1E3F0C0C1CF8F0,1F0F0F1F3970E040,04063
F7FE6C4C0C0
```

BY YOSHIX

手がでません

どうも。YOSHIXです。2度目の採用ありがとうございます。このゲーム、最初は1画面の予定だったのが、なんだかんだやっているうちに5画面になってしまいました。でも、まあまあ楽しめると思います。最近、マシン語を勉強中ですが、マシン語モニタを打ちこむのが面倒で、手がでません。誰か持っている人で移植してくれる人いないかなあ？　ところで、MSX・FANの採用通知が来るのはとても早いですね。たいてい、送ってから1か月以内に来るんだもん。なお、絵の一部が汚れているのはN・MAEDA氏のせいです。

```
460 DATA33,97,166,68,,,,,タ,,,,,,エ,ア,イ,イ
,ウ,ク,エ,,,,,,ネ,,,,,エ,エ,-8,-4,-1,1,4,8
470 DATA00000000000000002242425,3,22000520
0222002222222,3,52222200000002244423,5
480 DATA000100000232002423325,5,32200253
2000202223423,6,31002032002303222353,6
490 DATA002220002302122332225,6,34000050
2444202443344,6,024410520232002211121,5
500 DATA252011333222022221221,7,02124452
1442102144212,A,330503320020022433342,5
510 DATA002200002300202354444,8,01002105
1443022212121,9,5000000000000202444442,4
520 DATA202442002350002133222,8,52442020
1010202343434,9,102030500300202342444,8
530 DATA,,,,,,,56,16,16,10,,60,9
```

変数の意味

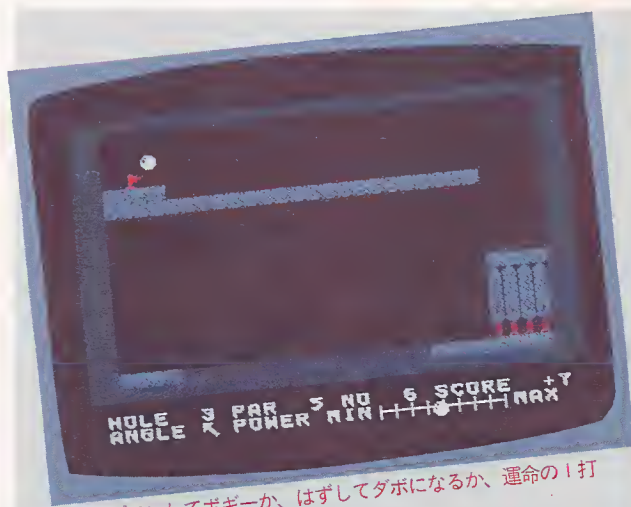
■スプライト座標

X、Y……ボールの座標⇨それぞれ−4、−9して表示
XX、YY……ボールの座標増分(パワー)
XA、YA……ボールの旧座標

■その他の変数

A……USR関数呼び出し用
A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用
H……ホール数
HS……ハイスコア
I、J、Q……ループ用
I$……キー入力用
M……ホール表示用
M$(n)……ホールデータ
MD$(n)……各キャラクタ表示用
N……現在の打数
P(n)……各ホールの規定打数(パーの数)
QH、QS……ホール数、スコア保存用(コンティニュー時に使用される)
S……スコア
V……ボールとかさなっているキャラクタの判定用
XZ(n)……アングルデータ

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定、太文字処理
30 スプライトパターン定義
40 キャラクタパターン定義
50 キャラクタの色設定
60 各キャラクタ読みこみ
70 アングル用データ読みこみ
80 ホールデータ読みこみ
90 REM文
100～110 タイトルデモ画面表示、キー入力処理
120 REM文
130～140 スタート画面作成
150～180 ホール表示
190 REM文
200 効果音
210 アングル設定(スティック、ESCキー入力処理)
220 パワー設定(リターンキー、ESCキー入力処理)
230 ボールがバンカーにあればパワーを半分にする
240 REM文
250 ボールの移動先にあるキャラクタを変数Vにいれる
260 ボールの移動先判定
270 池ポチャ判定処理
280～310 ボールが何にあたったかの判定処理
320～330 ボール移動、効果音
340 REM文
350～360 ホールをクリアしたときの処理
370 REM文
380～390 エンディング
400 REM文
410～430 ゲームオーバー
440 REM文
450 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)
460 キャラクタの色データ(行50で読みこみ)／木、バンカーなどのキャラクタ(行60で読みこみ)／アングル用データ(行70で読みこみ)
470～520 ホールデータ(行80で読みこみ)
530 サウンドデータ(行200で読みこみ)

⬆チップインしてボギーか、はずしてダボになるか、運命の1打

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は45ページを見てください。

10>127	20>160	30>120	40>248
50> 54	60> 51	70> 10	80>182
90>232	100> 17	110>187	120> 51
130>250	140>214	150> 59	160> 57
170>160	180>237	190>160	200>126
210> 83	220>166	230> 9	240>202
250> 69	260>251	270> 5	280>201
290>188	300> 82	310> 96	320>249
330>159	340>131	350>236	360>200
370> 8	380> 80	390> 20	400>254
410> 45	420>139	430> 15	440>117
450> 93	460>117	470>152	480>231
490>119	500>133	510>213	520>143
530>198			

LANDING IS DIFFICULT

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は36ページにあります

```
10 '──────────────SET UP──────────────
20 SCREEN 5,2:DIM CO(120)
30 COLOR 15,0,0:OPEN"GRP:"AS#1
40 GOSUB 720
50 '
60 GOSUB 1010:READ A,B
70 A=A/10:B=B/10:X=120:Y=100:VX=0:VY=0:V
=244:D=0
80 SOUND 7,247:SOUND 6,31
90 '───────────────MAIN──────────────
100 S=STICK(0)
110 VDP(24)=V
120 PUT SPRITE 0,(X,Y)
130 PUT SPRITE 2,,0:PUT SPRITE 3,,0
140 IF Y+18>201 AND X+16>C AND C+20>X AN
D VY<4 THEN BEEP:COPY (72,110)-(180,118)
 TO CO:PSET(72,110),0:PRINT#1,"round";R;
"clear":FOR I=0 TO 999:NEXT:COPY CO TO (
72,110):R=R+1:GOTO 60
150 IF X<4 OR X>238 OR Y+16>210 OR Y<-15
 THEN 500
160 ON S+1 GOSUB 210,230,260,300,330,370
,400,440,470
170 VX=VX+A:VY=VY+B:X=X+VX:Y=Y+VY:V=V+VY
180 IF V<0 THEN V=255
190 IF V>255 THEN V=0
200 GOTO 100
210 SOUND 8,0:RETURN
220 '────────────MOVE SUB────────────1
230 PUT SPRITE 2,(X,Y-16),9,5
240           VY=VY+1:SOUND 8,13:RETURN
250 '────────────────────────────────2
260 PUT SPRITE 2,(X,Y-16),9,5
270 PUT SPRITE 3,(X+16,Y),9,2
280 VX=VX-1:VY=VY+1:SOUND 8,15:RETURN
290 '────────────────────────────────3
300 PUT SPRITE 2,(X+16,Y),9,2
310 VX=VX-1          :SOUND 8,13:RETURN
320 '────────────────────────────────4
330 PUT SPRITE 2,(X+16,Y),9,2
340 PUT SPRITE 3,(X,Y+16),9,4
350 VX=VX-1:VY=VY-1:SOUND 8,15:RETURN
360 '────────────────────────────────5
370 PUT SPRITE 2,(X,Y+16),9,4
380           VY=VY-1:SOUND 8,13:RETURN
390 '────────────────────────────────6
400 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
410 PUT SPRITE 3,(X,Y+16),9,4
420 VX=VX+1:VY=VY-1:SOUND 8,15:RETURN
430 '────────────────────────────────7
440 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
450 VX=VX+1          :SOUND 8,13:RETURN
460 '────────────────────────────────8
470 PUT SPRITE 2,(X-16,Y),9,3
480 PUT SPRITE 3,(X,Y-16),9,5
490 VX=VX+1:VY=VY+1:SOUND 8,15:RETURN
500 '────────────GAME OVER────────────
510 FOR T=0 TO 50
520 D=INT(RND(1)*11):D=D-5
530 SOUND 6,INT(RND(1)*31)
540 SOUND 8,15
550 VDP(24)=ABS(V+D)
560 NEXT
570 '
580 SOUND 8,0:D=V
590 IF R=99 THEN PSET(72,48),0:PRINT#1,"
CONGRATULATIONS!":PSET(48,64),0:PRINT#1,
"YOU CLEARED ALL ROUNDS!"
600 PSET(96,100),0:PRINT#1,"GAME OVER"
610 PSET(104,120),0:PRINT#1,"round";R
620 PUT SPRITE 0,(0,216)
630 '
640 FOR T=0 TO 255 STEP .5
650 D=D+T:IF D>255 THEN D=0
660 VDP(24)=D
670 NEXT
680 '
690 IF STRIG(0)=0 THEN690 ELSE GOSUB950
700 RESTORE 1220:GOTO60
710 '────────────SET SPRITE────────────
720 FOR T=0 TO 5
730 FOR I=0 TO 31
740 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
750 NEXT
760 SPRITE$(T)=B$:B$=""
770 NEXT
780 '
790 FOR T=0 TO 5
800 READ A$:COLOR SPRITE$(T)=STRING$(16,
VAL("&h"+A$))
810 NEXT
820 '───────────DRAW SCREEN───────────
830 SET PAGE 0,1:CLS
840 FOR T=1 TO 8
850 COLOR=(T,0,T-1,T-1)
860 NEXT
870 COLOR=(14,3,3,0):COLOR=(13,5,5,0)
880 '
890 FOR T=2 TO 8
900 READ E
910 CIRCLE(20-T,20-T),E,T
```

とてもムズイ

BY お茶

おちゃー！　こんちわーとすばやくいうとこうなる。わけがない。いつも便器もとい電気じゃなーい元気なお茶です。いいかげん読者のかたも、わたしがアホではないのか？　と思っていることだろう。だが、いっけんわたしはアホに見えるがじつをいうとそうなんだ。というのは本当かどうかは自分でも謎だ。ただしイカの塩辛が好物ということだけは判明している。ところでこのゲームは99面まであるのだが、とてもムズイ。わたしもテスト的に見ただけでクリアしたことがない。ほんとうにクリアできるだろうか？　前作のときの文章はゴチャゴチャしすぎた。十分に反省して今回もそうだ。だがそれが16年まえの誕生以来お茶4千年の宿命なのだ！　わけわからん。

```
920 PAINT(20-T,20-T),T
930 NEXT
940 '
950 SET PAGE 0,0:CLS:R=1
960 FOR T=0 TO 200
970 PSET(INT(RND(1)*255),INT(RND(1)*211)
),INT(RND(1)*8)
980 NEXT
990 RETURN
1000 '
1010 COPY(0,0)-(40,40),1 TO (INT(RND(1)*
200),INT(RND(1)*170)),0,TPSET
1020 '
1030 FOR T=2 TO 8
1040 LINE(0,197+T*2)-(511,197+T*2+1),T,B
F
1050 NEXT
1060 '
1070 C=INT(RND(1)*235)
1080 LINE(C,202)-(C+20,211),8,BF
1090 LINE(C+1,203)-(C+20,211),4,BF
1100 LINE(C+1,203)-(C+19,210),6,BF
1110 RETURN
1120 '――――――――SPRITE DATA etc.――――――――
1130 DATA 00,00,06,8C,68,60,80,00,03,00,
B9,21,21,23,A6,04,00,00,10,19,3E,3E,79,F
0,E0,00,9E,82,82,C2,62,20
1140 DATA 01,07,0F,9F,FF,9F,1F,4F,34,3F,
C1,47,41,43,C7,67,80,E0,E0,E1,C7,C1,80,0
2,0C,FC,01,64,04,04,85,C6
1150 DATA 00,00,00,00,F0,FE,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,D0,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,00,00,0B,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,7F,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA 03,03,07,07,07,07,07,03,03,03,
03,01,01,01,01,01,C0,C0,E0,E0,E0,E0,E0,C
0,C0,C0,C0,80,80,80,80,80
1180 DATA 00,00,00,00,00,01,01,00,00,00,
01,01,01,01,01,01,00,00,80,80,80,00,00,8
0,80,80,00,00,80,80,80,80
1190 DATA 0E,4D,09,0,0,0
1200 DATA 15,14,12,10,8,5,2
1210 '――――――――――ROUND DATA――――――――――
1220 DATA 0,0,0,1,0,3,0,5,0,7,0,-1,0,-3,
0,-5,0,-7,1,0,-1,0,-1,1,1,1,-1,-1,1,-1
1230 DATA 1,-2,2,-1,2,1,1,2,-1,2,-2,1,-2
,-1,-1,-2,0,-3,0,3,3,0,-3,0,3,-3,-3,3
1240 DATA -3,-3,3,3,0,4,-1,-4,-4,-1,-4,1
,-1,4,0,4,1,4,4,1,4,-1,1,-4,4,-4,-4,4
1250 DATA -4,-4,4;4,0,6,0,-6,6,0,-6,0,6,
-6,6,6,-6,6,-6,-6,2,-6,6,-2,6,2,2,6
1260 DATA -2,6,-6,2,-6,-2,-2,-6,0,0,0,4,
0,8,1,7,2,6,3,5,4,4,5,3,6,2,7,1,8,0
1270 DATA 7,-1,6,-2,5,-3,4,-4,3,-5,2,-6,
1,-7,0,-8,-1,-7,-2,-6,-3,-5,-4,-4,-5,-3
1280 DATA -6,-2,-7,-1,-8,0,-7,1,-6,2,-5,
3,-4,4,-3,5,-2,6,-1,7,0,8,0,9,0,10,0,13
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標

VX、VY……自機の座標増分(加速度)

A、B……重力

■グラフィック座標

C……着陸台位置決定用

E……惑星の半径

■その他の変数

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

B$……スプライトパターン定義用

CO(n)……画面一時保存用(メッセージ表示時に使用)

D……画面スクロール用(ゲームオーバー時に使用)

I、T……ループ用

R……ラウンド数

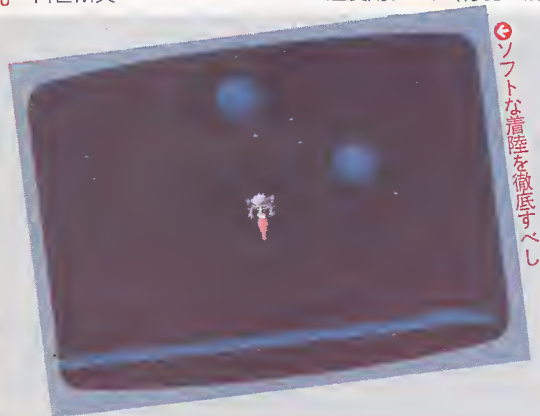
S……スティック入力用

V……画面スクロール用(プレイ中に使用)

プログラム解説

10　REM文
20〜30　初期設定1
40　スプライトパターン定義サブルーチンへ飛ぶ
50　REM文
60〜70　変数初期設定(加速度、自機座標等)
80　PSG設定
90〜210　メインルーチン
　90　REM文
　100　スティック入力
　110　画面スクロール処理
　120　自機表示
　130　自機の炎消去
　140　自機着陸判定処理
　150　自機衝突判定
　160　スティック入力の結果により各サブルーチンへ飛ぶ
　170　自機移動
　180〜190　スクロール判定
　200　100行へ飛ぶ
　210　PSG設定
220〜490　自機移動サブルーチン
　220　REM文
　230〜240　炎表示(上)、自機座標増分計算
　250　REM文
　260〜280　炎表示(上、右)、自機座標増分計算
　290　REM文
　300〜310　炎表示(右)、自機座標増分計算
　320　REM文
　330〜350　炎表示(右、下)、自機座標増分計算
　360　REM文
　370〜380　炎表示(下)、自機座標増分計算
　390　REM文
　400〜420　炎表示(左、下)、自機座標増分計算
　430　REM文
　440〜450　炎表示(左)、自機座標増分計算
　460　REM文
　470〜490　炎表示(左、上)、自機座標増分計算
500　REM文
520〜560　スクロール、効果音

570　REM文
580〜620　メッセージ表示、自機消去
630　REM文
640〜670　画面スクロール
680　REM文
690〜700　リプレイ処理
710　REM文
720〜770　スプライトパターン定義
780　REM文
790〜810　スプライトの色設定
820　REM文
830〜870　初期設定2
880　REM文
890〜930　惑星を描く
940　REM文
950〜990　画面表示
1000　REM文
1010　惑星表示
1020　REM文
1030〜1050　地面表示
1060　REM文
1070〜1110　着陸台表示
1120　REM文
1130〜1180　スプライトパターンデータ(行740で読みこみ)
1190　スプライトの色データ(行800で読みこみ)
1200　惑星表示用データ(行900で読みこみ)
1210　REM文
1220〜1280　各ラウンドの加速度用データ(行60で読みこみ)

ソフトな着陸を徹底すべし

新・プログラム確認用データ

6月号からフロクラムが変わりました。使い方は45ページを見てください。

10> 84	20>123	30>189	40>232
50> 23	60> 22	70> 79	80>153
90>148	100> 56	110>153	120>105
130> 83	140> 17	150> 13	160>199
170>106	180>216	190>238	200>212
210> 12	220>234	230>199	240>249
250>111	260>199	270> 55	280>131
290>112	300> 47	310> 97	320>113
330> 47	340>202	350>138	360>114
370>194	380> 0	390>115	400> 50
410>202	420>129	430>116	440> 50
450> 88	460>117	470> 50	480>207
490>122	500>110	510>165	520>108
530> 51	540>121	550>127	560> 12
570> 23	580>167	590> 64	600> 98
610>185	620>205	630> 23	640> 51
650>104	660>153	670> 12	680> 23
690>194	700> 48	710>253	720> 29
730> 42	740>228	750> 12	760> 14
770> 12	780> 23	790> 29	800>115
810> 12	820> 33	830>245	840> 43
850> 8	860> 12	870>208	880> 23
890> 51	900> 90	910>139	920>172
930> 12	940> 23	950>166	960>103
970>182	980> 12	990> 56	1000> 23
1010>133	1020> 23	1030> 51	1040> 24
1050> 12	1060> 23	1070> 10	1080>205
1090> 53	1100> 52	1110> 56	1120>107
1130>121	1140>173	1150>168	1160> 7
1170>171	1180>110	1190> 38	1200> 91
1210>111	1220> 45	1230>146	1240>229
1250>155	1260> 87	1270> 44	1280> 78

ピカソル

PIKASOL

VRAM64K
MSX2専用
遊び方は38ページにあります

いま最高の気分です

今日13才になりました、塚本壮一です。採用通知がなによりの誕生日プレゼントになりました。採用されるって、すごくうれしいことなのですね。いま、最高の気分です。さて、このプログラムはぼくがまだゲームを作れなかったころ、自分で使うために作った第2作目です。単純なプログラムですが、それなりの絵は描けるでしょう。最後に、石川県の鈴木君、川口君、山下君、もちべえさんほか元大徳小6年のみなさま、あのそうちゃんですよ!

```
10 COLOR1,15,4:SCREEN5,0:DEFUSR=342:OPEN
"GRP:"FOROUTPUTAS#1:C=1:X=10:Y=10:O=10:P
=10:PLAY"S9M5000L64O6"
20 LINE(0,170)-(256,220),1,BF:DRAW"BM180
,175":PRINT#1," PIKASOL":DRAW"BM180,188"
:PRINT#1," SOUICHI"
30 SPRITE$(0)=CHR$(8)+CHR$(28)+"*>>>>":F
ORI=10TO230STEP5:PUTSPRITE0,(I,100),RND(
1)*15,0:NEXT
40 ONKEYGOSUB60,70,80,90,100,110,130,140
,150,160:GOSUB170
50 S=STICK(0):XZ=((S=3)-(S=7))*(STRIG(0)
*7-1):YZ=((S=5)-(S=1))*(STRIG(0)*7-1):X=
X+XZ*(X+XZ>-5)*(X+XZ<252):Y=Y+YZ*(Y+YZ>-
2)*(Y+YZ<169):PUTSPRITE0,(X,Y),1:GOTO50
60 GOSUB180:PLAY"ED":PUTSPRITE1,(X,Y),8,
0:O=X:P=Y:GOTO170
70 KEY(3)OFF:GOSUB180:PLAY"CD":LINE(X+4,
Y+1)-(O+4,P+1),1:GOTO60
80 GOSUB180:PLAY"GF":CIRCLE(O+4,P+1),SQR
((X-O)^2+(Y-P)^2),1:GOTO170
90 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"CC":FORI=0TO1:
PUTSPRITE0,(X,Y),4:S=STICK(0):X=X-(S>5)*
(X>-4)-(S>1)*(S<5)*(X<251):Y=Y-(S>3)*(S<
7)*(Y<168)-((S=1)+(S=2)+(S=8))*(Y>-1):PS
ET(X+4,Y+1),1:I=-(INKEY$=CHR$(27)):NEXT:
PLAY"BBB":GOTO170
```

```
100 GOSUB180:PAINT(X+4,Y+1),C,1:GOTO170
110 GOSUB180:FORI=1TO15:LINE(I*8+8,180)-
(I*8+14,190),15,B:PAINT(I*8+10,185),I,15
:NEXT:X1=15:Y1=185
120 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(X1,Y1),15:FORW
=0TO50:NEXT:S=STICK(0):X1=X1+(S=3)*8*(X1
<126)-(S=7)*8*(X1>15):C=POINT(X1+4,Y1):I
=-STRIG(0):NEXT:GOTO170
130 GOSUB180:LINE(O+4,P+1)-(X+4,Y+1),1,B
:PLAY"BE":GOTO170
140 GOSUB180:LINE(O+4,P+1)-(X+4,Y+1),C,B
F:PLAY"CB":GOTO170
150 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"EG":FORI=0TO1
:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(27)THENPLAY"GE":GOT
O170ELSEI=-STRIG(0):NEXT:RUN
160 GOSUB180:A=USR(0):I$=INPUT$(1):PSET(
X+4,Y+1),POINT(X+4,Y+1):PRINT#1,I$:GOTO1
70
170 FORK=1TO10:KEY(K)OFF:KEY(K)ON:NEXT:K
=1:RETURN
180 FORL=1TO10:KEY(L)STOP:NEXT:L=1:RETUR
N
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……黒ペンの座標
XZ、YZ……黒ペンの座標増分
O、P……赤ペンの座標
X1、Y1……白ペン(色選択用)の座標

■その他の変数

A……USR関数(キーバッファクリア)呼び出し用
C……塗りつぶし用のカラーコード
S……スティック入力
I……ループ用
I$……キー入力用
K、L……ループ(割りこみ許可、禁止のサブルーチン)用
W……ループ(ウェイト)用

プログラム解説

10 初期設定、USR関数定義(キーバッファクリア)、グラフィック画面オープン、変数初期設定、PSG設定
20 基本画面表示
30 スプライトパターン定義、オープニングデモ
40 ファンクションキー割りこみ先指定、行170(割りこみ許可)に飛ぶ
50 メインルーチン(スティック入力処理、黒ペンの座標計算、黒ペン表示)
60～160 押されたファンクションキーに応じて実行される各サブルーチン
60 F1:赤ペン表示(現在の黒ペンと同じ位置に赤ペンを表示)
70 F2:線表示(黒ペンと赤ペンを結ぶ線を引く)
80 F3:円表示(赤ペンを中心として黒ペンまでの距離を半径とする円を描く)
90 F4:自由に線を引く(ペンの色を青く変え、カーソルキーを押した方向に線を引いていく。このときのみ斜め入力可能)
100 F5:色を塗る(黒ペンがある区画にF6で指定した色を塗る。ただし、境界色は黒のみ)
110～120 F6:塗りつぶし用の色を選択する
130 F7:箱を描く(黒ペン赤ペン間を対角線とする四角を描く)
140 F8:箱型に色を塗る(F7と同様)
150 F9:画面クリアの選択(ESCキーでキャンセル、スペースキーでクリア=再実行)
160 F10:文字入力、表示(1回に1文字ずつ)
170 すべてのファンクションキーの割りこみ禁止(割りこみ停止中にたまったファンクションキー入力を消去するため)、割りこみ許可
180 すべてのファンクションキーの割りこみ一時停止(サブルーチン実行中でもファンクションキーに定義されている文字列を無効にするため)

←ニブンノバイアールジジョーヒク……

新・プログラム確認用データ

6月号からプログラムが変わりました。使い方は45ページを見てください。

10>214	20>140	30>159	40>235
50> 10	60> 43	70>106	80>139
90>235	100>123	110> 36	120> 72
130> 28	140>218	150> 68	160> 38
170> 29	180> 67		

画面データの保存 呼び出し改造法(ディスク版)

行150に赤く塗られた部分を付け加え、行200～230を追加すれば、作成したグラフィック画面をディスクで保存したり、呼び出したりできます。

使用法は、
①F9(画面クリア選択)を押す
②リターンキーを押す(ポピポピポピと鳴る)
③画面保存なら「S」、画面呼び出しなら「L」(小文字でも可)を押し(ピポ)、続いてファイル名用に1文字だけ押す。この場合、リターンキーは押さないこと
④うまくいけば、ピロリラリと音が鳴り、ディスクのランプが点灯し、ポポピピと鳴って描画モードにもどる

保存、呼び出し指定用の文字を間違えるとポポポと鳴るので再挑戦してください(ポピポピポピ)。

呼び出しを指定したときはファイル名の入力に注意すること。ファイル名を間違えたりすると「File not found」というエラーが出てしまいます。

```
150 GOSUB180:A=USR(0):PLAY"EG":FORI=0TO1
:I$=INKEY$:IFI$=CHR$(27)THENPLAY"GE":GOT
O170ELSEIFI$=CHR$(13)THEN200ELSEI=-STRIG
(0):NEXT:RUN
200 A=USR(0):PLAY"CECECE":I$=INPUT$(1):P
LAY"GC":F$=INPUT$(1)
210 IF I$="S"ORI$="s"THENPLAY"CDEFGA":BS
AVEF$,0,&H69FF,S:PLAY"GGCC":GOTO170
220 IF I$="L"ORI$="l"THENPLAY"AGFEDC":BL
OADF$,S:PLAY"GGCC":GOTO170
230 PLAY"CCC":FORW=0TO999:NEXT:GOTO200
```

改造リストのプログラム確認用データ

150>111	200>129	210> 53	220>127
230>142			

流れ作業

- RAM16K
- MSX MSX2
- 遊び方は38ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1:WIDTH32:KEYOFF:LOC
ATE8,10:PRINT"25ビョウ オマチクダサイ"
2 CLEAR256,&HD000:M=&HD000:FORJ=1TO5:REA
DF:READA$:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PE
EK(AD+2)*256:FORI=0TOLEN(A$)-1:A=PEEK(MD
):IFA=1THENI=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
3 A=A-F:IFA<0THENA=A+256
4 POKEM,A:MD=MD+1:M=M+1:NEXT:NEXT:DEFUSR
=&HD000:A=USR(0)
5 DATA 101,"」tをNX」iをOX」しをPX」f2トesfkヌ2ャe2
1eを日7veすfなe2チeをe♠k●」$2イe」dぃ2イeぃぃぃuUをe♠」ォ
2イe」なぃ2イeぃ」e2イeぃ」o2イefoeをあ8vぁ8R┼ksをさ8てト」
sゆ2りeぃuZkhをe~*f●e」ト2サev%e~&uUをぃ8けkoをj♠2ッ
eエそぇ8c┤゛おタcd●シそぃ8c~?い6Rト0、0、0、0、0、ェce"
6 DATA 183,"°)しリレぇゆキのレぇリワぇひくゆオ○木キつゆ┘○木キレ
0♣゛♣゛レ○木キ0オクラサゆタマチオケラサゆニマケゆケレ○木キつつマひ0オカ°
にや土ラ゛ナカレ○月キつオソ°テつ○月キレオ┘♥百ぅマヌつゆv○木キレしリワぇふ
く○レぅ0○木キレレレレシyIぁ○nキっゆキ○ャキ土むルぇオキ°サp♥さぃ0のル
ぇ0オク°セオシ°コzさぃャ○。ぃスへゆんリキメ○木キもヌア月♣リ♣リスキ"
7 DATA 137,"ェぅ、いzリ水ぁぅS°[火ぁぇゥサっサヌなnェぅ、Vヨぅ
jリ0あVヨぅ火こけwっ・ヌウェぅ、Vヨぅナけ♦木ぁおK°[Vャ[ェョ¥セ。クっ
サヌなnェぅ、Vヨぅjリ0あVヨぅ火ナけwっムヌーェぅ、Vヨぅこけ♦木ぁゆゥ火V
ャ[ェョ¥セV木[L┬Yこぅぅっウェょ、ΙVモぅャぁへゥェnェぇ、VモぅリjVモ
ぅ└ぁあチっぁ♥ケぉ。うヌえったャVモぅねRャャャャけYR~N^nェウ¥っ"
```

最近なかなかついている

BY吉田敏明

最近なかなかついている。ふだんあまり当たったことのない懸賞に2回も当たったので(しかも片方は1万円以上の商品)、もしかしたらまえに送ったプログラムも採用されるのではと思っていたら、ほんとうに採用通知がきたので驚いてしまった。この調子ならいま作っているプログラムも採用されるかもしれないと思っている今日このごろです。

```
8 DATA 118,"{ヤイtーョぃエヲへ。をj|{きしIャッけをqょwへきし
Iぁテょw!vCメvWG7g?|{;C6v7をoきコIぁ!ょw♠vCメvC-vN
ェ~CキwttかI9vF;kK─こIス○wウtxヲxエxィこIAオAオユいエ♣C
円v♥ほ'かqGg7?♥♥●zz♣をかカホ゛タ♠ミォおVVVカカヨを~~~~中中
&ヨ6y}}{}ュャエオお}}}●z●6VV|VVヨほめrbbVfかfvv"
9 DATA 101,"eeesvを●リクとd¥エウefljlff、cd4$$#
C、hkroorkhflt~xkq♥%ナ┼オ5┼ナーむコUな%ナおすeeeeee
eeeee}ゅeおおおおおおyB'みユそhMuuuょomャヲイェ●●エサェキe"
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムはマシン語を使用しています。打ちこみ終わったらいったんセーブしたのち、RUNするようにしてください。行5～行9の判別しにくい文字、記号については、右ページの「この文字に注意」を参照のうえ注意して打ちこんでください。

変数の意味

■変数の意味

A……マシン語書きこみ用/USR関数呼び出し用
AD、M、MD……マシン語書きこみ用
A$……マシン語データ読みこみ用
F……マシン語データ変換用
I、J……ループ用

プログラム解説

1　初期設定
2～3　マシン語領域確保、マシン語データを読みこみ、1バイトずつ変換する
4　マシン語書きこみ、USR関数定義、マシン語プログラム呼び出し
5～6　マシン語データ(行2で読みこみ)

■マシン語解説

&HD000～&HD01D
初期設定
&HD01E～&HD029
スプライトパターン定義
&HD02A～&HD058
スプライト属性テーブル初期化
&HD059～&HD063
ワークエリア初期化
&HD064～&HD073
PSG設定
&HD074～&HD088
ゲーム画面表示
&HD089～&HD134
目玉人形、ねずみ、埴輪移動、表示
&HD135～&HD138
STOPキー入力判定
&HD139～&HD159
スティック入力判定処理
&HD15A～&HD1E9
手移動表示処理
&HD1EA～&HD232
手と目玉人形、ねずみ、埴輪との接触判定
&HD233～&HD255
スコア計算、表示
&HD246～&HD26A
ゲームオーバー処理
&HD26B～&HD27A
リプレイ処理
&HD27B～&HD2A1
時間調整、効果音

スピードを調整する改造法

流れてくる目玉人形、ねずみ、埴輪などのスピードを10段階に調整する改造法です。
①行4の最後にある、
:A=USR(0)
を消去し、
:GOTO10
を付け加える
②下の行10のリスト付け加える
この改造により、ゲームスタート時に速度の設定(1が最速)をすることができるようになります。

```
10 CLS:LOCATE8,10:INPUT"SPEED 1<=>10";SP
$:SP=VAL(SP$):IFSP>0ANDSP<11THENPOKE&HD2
8A,SP:A=USR(0)ELSEGOTO 10
```

新・プログラム確認用データ

6月号からフログラムが変わりました。使い方は45ページを見てください。

1>140	2>251	3>244	4>218
5>156	6>245	7>166	8>183
9>230			

&HD2A2~&HD321
スプライトパターンデータ
&HD32C~&HD335
ワーク初期化用データ
&HD326~&HD343
音データ

■ワークエリア

&HD322
スティック入力された値
&HD323
出現する物の間隔用カウンタ
&HD324
ウエイトの長さ
&HD325
中断に出現している物の数のカウント
&HD326~&HD32B
スコア

スコア200をとれれば上出来！

魅力の1行 ——データ変換法——

```
2 CLEAR256,&HD000:M=&HD000:FORJ=1TO5:REA
DF:READA$:AD=VARPTR(A$):MD=PEEK(AD+1)+PE
EK(AD+2)*256:FORI=0TOLEN(A$)-1:A=PEEK(MD
):IFA=1THENI=I+1:MD=MD+1:A=PEEK(MD)-64
```

『流れ作業』のマシン語データは通常使用されている16進数のマシン語データと違って文字や記号などのキャラクタを使っている。行2では、このマシン語用データを読みこみ、VARPTR文でA$が格納されているアドレスを調べ1バイトずつ読みだし、さらに各行の始めにある特定の数値(変数Fに読みこむ数値)を引いてマシン語データにしているのだ。これらの工程は、キーボードから打ちこめないコントロールコードや&H90、&HA0、&HFEなどの特殊な空白を避けながらプログラムの高速化、データ文短縮をはかるために使われている。興味のある人はじっくり解析してほしい。

この文字に注意

この表は、『流れ作業』に使用されている文字と記号のなかで、判別しにくい文字と記号の一覧表です。表は左からリスト（プリンタで打ち出された）の文字と記号、画面に表示された文字、記号と文字の名称となっています。

判別しにくい文字と記号		文字と記号の名称
リスト	画面表示	
｜｜しレ	｜｜しレ	グラフィック記号の縦棒、破線※1、小文字の「L」、ひらがなの「し」、カタカナの「レ」
。°OoO	。°OoO	句点、半濁点、大文字の「O」、小文字の「o」、グラフィック記号の丸
┌┐└┘	┌┐└┘	グラフィック記号(3種類)、右カギかっこ
りリソ	りリソ	ひらがなの「り」、カタカナの「リ」、カタカナの「ソ」
−ー─	−ー─	マイナス、グラフィック記号の横棒、長音記号
コ]［	コ]［	カタカナの「コ」、大かっこ(右左)
{})	{})	中かっこ(左右)、右かっこ
ェエI	ェエI	カタカナの小さい「ェ」、カタカナの「エ」、大文字の「I」
へヘ^	へヘ^	ひらがなの「へ」、カタカナの「ヘ」、べき乗記号※2
ワク	ワク	カタカナの「ワ」、カタカナの「ク」
,'	,'	カンマ、アポストロフィ※3
"゛	"゛	ダブルクォート※4、濁点

※1　SHIFT＋「¥」、※2　キーボード1段目右から2番目のキー、※3　SHIFT＋「7」、※4　SHIFT＋「2」
※表の文字のほか、Xx、Vv、ヨョなどは大文字と小文字が大きさで区別されるのでこれらの文字は注意して打ちこんでください。

★プログラムファンの王国 ファンダム通信スペシャル★

『ファンダム通信』というのは、投稿者全員に送られる選考結果報告新聞のこと。スペシャルと名うたれたこのコーナーでは、おしくも不採用になった作品を紹介していきます。

毎月投稿されてくる多くの作品のなかには、選考会に残るものの、なんらかの理由によって不採用になってしまう残念な作品が少なからずあります。

『ファンダム通信スペシャル』では、不定期的にではありますが、今後のプログラム制作のお役にたていただくため、これらの作品のなかからとくにファンダム関係者の印象に残った残念な作品を作品の画面写真、不採用になった理由とともに紹介していきたいと思います。

今回は、8月号のファンダム選考会で採用からもれた2本の作品の紹介です。

なお、紹介した作品の作者にはMSX・FAN特製テレホンカードをお送りします。

アレンジボール 広島県 石川昭義

RP部門N画面タイプの作品。ごく一般的ルールのアレンジボールゲーム。シンプルな造りでありながら、なかなか楽しめる哀愁のあるプログラムなのだが、ボールの動き、判定があまいのが欠点。

BIRD 大阪府 久木田光章

こちらもN画面タイプの作品。フライトシミュレーター。しっかり鳥が羽ばたくゲーム。アイデアは良いのだが、展開が普通すぎて感動するものがない。もうすこし＋αの要素を付加してほしい。

MSXの音楽とサウンド

セッション12

マシン語によるLFO

LFO、それはLow Frequency Oscillator、シンセで音にまろやかな効果をつけるのに使います。今回はマシン語を使ってこのLFOの効果を作りだすというお話。

プログラム 川本健二
解説 よっちゃん&エイキチ

マシン語によるLFO…『ほこら』

あー、なかなかいいプログラムだなあ、と思って投稿の封筒を確認したら、Mファンの常連川本健二クンだった。あまり同じ人のプログラムをとりあげるのは避けたいものがある。と思いつつ良いものは良いと思う優柔不断なわたしだった。

内容はファミコン版ドラゴンクエストIIIのBGM『ほこら』なのだ。まずは本人によるプログラム解説。「ファミコン版ドラクエIIIの音を参考にして作りました。テンポが狂わないように音長を統一しています。……LFOがかけてあります。エンベロープでも代用できますが音が気にいらないのでマシン語を使いました。マシン語にはチェックサム内蔵。」というわけ。川本クン自身も書いているのだが、MSXとファミコンでは音源が違う。MSXは矩形波3音+ノイズ1音で、エンベロープジェネレータが1つというPSG音源だが、ファミコンの内蔵音源は、それぞれにエンベロープジェネレータが1つずつついた可変矩形波(矩形波にコーラスをかけるようなもの)2音+三角波1音+ノイズ1音という構成になっていて、両者を比べるとファミコンのほうが良い音が出るのだ。MSXでも、よく似た音や音楽を作ることができるけど、そっくりそのまま同じというわけにはいかない。ディスクシステムになるとさらにFM音源が加わります。

川本クンの『ほこら』はマシン

『ほこら』 MSX MSX2 RAM16K

```
10 CLEAR 500,&HCFFF:POKE -609,201
20 ON STOP GOSUB 270:STOP ON
30 SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM50,50":
PRINT#1,"ほ こ ら"
40 FOR I=0 TO 3:READ A$:FOR J=0 TO 12
50 A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HD
000+I*13+J,A:C=C+A:NEXT:IF (CAND255)<>VA
L(RIGHT$(A$,3)) THEN PRINT 220+I*10:END
60 C=0:NEXT:DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
70 FOR I=2 TO 5:SOUND I,0:NEXT:PLAY"V12"
80 A0$="T90O5L8EEDCDDOBBO5COBAGAAAV11A"
90 B0$="T90OL8AAAAGGGGFFFFEEEE"
100 C0$="T90OL8FFFFEEEEDDDDDDCC"
110 A1$="V12AAGFGGFGEEEEEV11EV12BBO5"
120 B1$="DDDDCCCCO3BBBBBBBB"
130 C1$="O3BBBBAAAAAAG+F+G+G+G+G+"
140 A2$="CC16V9C16V12CCDCOBABO5CDEDDCOB"
150 B2$="OFFFFF+F+F+F+GGGGF+F+F+F+"
160 C2$="ODDDDD+D+D+D+EEEED+D+D+D+"
170 A3$="AABO5COBAGAEEEEEV11EV12BB"
180 B3$="FFFFEEE-E-DCO3BAG+G+G+G+"
190 C3$="DDDDC+C+CCO3BAG+F+EEEE"
200 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
210 PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A3$,B3$,C3$
220 GOTO 200
230 DATA F33EC3329FFD210ED022A0FDFB123
240 DATA C9215FF67E3CFE073801AF7711110
250 DATA 2CD026006F195E3E09CD93003C235
260 DATA 1DCD9300C90C0B0A090A0B0C00145
270 POKE -609,201:BEEP:END
```

マシン語のアセンブルリスト

```
D000 F3          DI
D001 3E C3       LD   A,C3H
D003 32 9F FD    LD   (FD9FH),A
D006 21 0E D0    LD   HL,D00EH
D009 22 A0 FD    LD   (FDA0H),HL
D00C FB          EI
D00D C9          RET
D00E 21 5F F6    LD   HL,F65FH
D011 7E          LD   A,(HL)
D012 3C          INC  A
D013 FE 07       CP   07H
D015 38 01       JR   C,D018H
D017 AF          XOR  A
D018 77          LD   (HL),A
D019 11 2C D0    LD   DE,D02CH
D01C 26 00       LD   H,00H
D01E 6F          LD   L,A
D01F 19          ADD  HL,DE
D020 5E          LD   E,(HL)
D021 3E 09       LD   A,09H
D023 CD 93 00    CALL 0093H
D026 3C          INC  A
D027 1D          DEC  E
D028 CD 93 00    CALL 0093H
D02B C9          RET
```

語でＬＦＯと同じ効果が得られるように工夫して、ファミコンに近づけている。これで和音がぐっと響くのだ。

では、マシン語の部分の解説にうつろう。まず、アドレス&HDØØØ～&HDØØDまででタイマ割りこみのセットをし、60分の１秒間隔で割りこみをかけ&HDØØE以降の処理を行う。割りこみを使うとあとでディスクのSAVE、LOADに影響がでるのだが、川本クンは行20と行260でCTRL＋STOP時に割りこみが解除されるようになる気配りがきいている。次に、&HDØØE～&HDØ１Fまでで7パターンあるPSGのレジスタに出力する数値データのうちの１つを読みこみ、&HDØ2Ø～&HDØ2BでPSGのレジスタ9と10に数値を出力している。レジスタ9と10は、それぞれチャンネルBとチャンネルCのボリュームコントロールになっている。出力される数値は右の表のようになる。レジスタ10を例にとるとチャンネルCの音量が11→10→9→8→9→10→11とすばやく変化する。これでトレモロ効果(音量を周期的に増減させること)がついて気持ち良いのだ。

ところで、なぜMMLのPLAY文のエンベロープでは「音が気に入らない」のだろうか。エンベロープで三角波(パターンの14)でトレモロ効果を出そうとした場合、エンベロープをかけたチャンネルの音量は０(聴こえない)から最大音量までを行き来するので、効果がハデ過ぎるのだ。エンベロープによる効果のかかり具合を調整する要素がないというわけ。そこで川本クンはマシン語のルーチンを作り、音量が11から15の範囲(レジスタ10の場合)で効果的に変化するようにしているのだ。

ちなみに、PLAY文でもチャンネルを2つ使い、同じデータで片方のチャンネルを持続音にすれば、似た効果が得られる。例えば、

PLAY"S14M8ØØL2Ø5CEGABAG","V14L2Ø5CEGABAG"

というぐあい。ただし単音になってしまうのが弱点。それに残りのチャンネルにはエンベロープが使えなくなってしまうしね。

各レジスタ値の時間変化

A	レジスタ9	レジスタ10
1	12	11
2	11	10
3	10	9
4	9	8
5	10	9
6	11	10
7	12	11

エコーを付ける…『アレフガルドにて』

川本健二クンから送られてきたテープにはもう１つプログラムが入っていて、同じくドラゴンクエストIIIの『アレフガルドにて』なのだった。

こちらはオールBASICなのだが、できが良いので掲載してしまおう。でも、これでゲームミュージックの投稿やリクエストばかりになってもちょっと困るのだが……。

このプログラムが美しいのはエコー効果をうまく使っているからだ。B０$～B3$がエンベロープがかかった減衰音(だんだん音量が小さくなっていく音)、C０$～C３$がB０$～B３$をあとからおっかけるエコー音になっている。いずれももとはA$のデータを使っていて、エコー音のC０$～C3$はB０$～B3$より少し遅れて(R24．だけ休んで)鳴りはじめる。これでエコーがかかっている感じになる。

ここでチェックしておきたいのは、もとのデータをそのまま遅らせると演奏のタイミングがずれてきれいにつながらなくなってしまうということ。そこでもともとのA$のほうでは最後の音をけずっておき、B０$～B3$には最後に１音付けたすようにしている(行50のA$＋"D"のように)。これがポイントなのだ。

『アレフガルドにて』 MSX MSX2 RAM8K

```
10 CLEAR 500
20 SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"BM10,60":
PRINT#1,"ｱﾚﾌｶﾞﾙﾄﾞ"
30 A0$="T105O5V14L12DDDAAAGGGGGGGGF9E8D
DDC8OB-8"
40 A$="O3L12DFAODFAO3DGBODGBO3DAOCDAO5CO
3DFB-ODF"
50 B0$="T105SM6000"+A$+"D"
60 C0$="T105R24.V11"+A$
70 A1$="O5C8OA8O5EEEDDDDDDDDDDDDDDDDD"
80 A$="O2AO3CEAOCEO3DF+AODF+AO3DEGB-ODEF
+AF+DO3A"
90 B1$=A$+"F+":C1$="R24."+A$
100 A2$="O5AAAO6CCCO5BBBBBBBBBG9F8EEEF8G
8"
110 A$="O3DFAODFAO3DGBODGBO3DGBODGBO3DA-
B-ODA-"
120 B2$=A$+"B-":C2$="R24."+A$
130 A3$="AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA"
140 A$="O2AO3C+EAOC+EO2AO3DGAODEAO5C+EGE
GEC+OAEC+"
150 B3$=A$+"O3A":C3$="R24."+A$
160 PLAY A0$,B0$,C0$:PLAY A1$,B1$,C1$
170 PLAY A2$,B2$,C2$:PLAY A3$,B3$,C3$
180 GOTO 160
```

読者の質問コーナー

さて、この連載にもいろいろ質問や意見が来るようになってうれしい。同じ内容の質問が多くきたのでそれにお答えしよう。

Q：音楽の記号で ♫ や♩♩♩と いうのがあるけど、これをプログラム化するには、Lの数値をいくつにすればいいのですか。
(大阪府・今井清和　14才ほか)

A：PLAY文でLは音の長さを指定するのだが、これは4分の4拍子の１小節をいくつに分けるかという考え方になっている。だから全音符(𝅝)はL１、2分音符(𝅗𝅥)はL２となるわけ。

ところで、♩♩♩は2拍3連といって、3つで2分音符の長さになっているのだ。１小節のなかに3×2で6つの音があることになるので、2拍3連の１つの長さはL6です。同様に ♫ は4分音符を3つに分けるので、１小節は3×4＝12となり、L１2となるわけ。

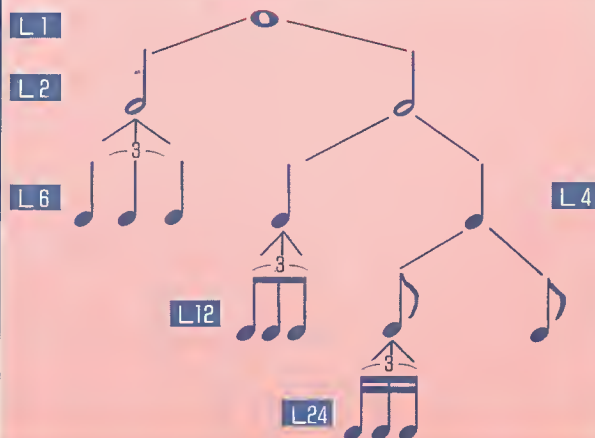
いずれも「いくつの長さをいくつに分けるか」と考えればLの値が割り出される。Lの値の範囲は１～64の整数です。

3連符の長さは?

L1
L2
L6
L4
L12
L24

※このコーナーでは、読者の皆様がBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください。長いものはテープ、ディスクに入れて送ってください。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。採用者には特製テレカを贈呈。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も募集中です。送り先は、ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「サウンド係」まで。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8870583-801号

今回のテーマはしぶい。あまりにしぶいのでついつい話が長くなってしまい、以下次号。

関数

関数は、数や文字を入れると一定の規則に応じて別の数や文字を返すという、律儀な働きをするかわいいやつだ。あんまりかわいいので、BASICというコンピュータ言語は、骨格がステートメント、肉が関数でできているといってもいいくらいである。まあ、ちゃんといえばRUNやLISTなどのコマンド(おもにプログラム作成で使う命令)や変数、演算子で目鼻がついてくるわけだけれども。

ちなみに、たぶんほとんどの人がどういうものかは知らないだろうけれど、C言語というコンピュータ言語などは、プログラムのすべてを関数だけでやってしまうというとんでもない関数びいきなのだ。MSX用のC言語は、アスキーから「MSX－C」という名前で発売されているので、いずれ、紹介することがあるかもしれない。

■関数は自動販売機である

ファンダムハウスの担当者Yは「関数」ということばを聞くたびに函館を思い出す。

もともと、関数は「函数」と書いた(今は「関数」のほうが一般的)。これは、英語のファンクション(function:関数)の「ファン」という発音に近い漢字(もちろん中国語の読み)が「函」だからだそうだ。それに、関数は入口と出口のついた中の見えない箱(ブラックボックス)にたとえられることが多く、その連想から箱という意味のある「函」を使ったのだろうとも思われる。

関数とは、結局、難しい計算式のいっぱいつまった箱のようなもので、使う側は計算式のことを考えなくても、ただ何か値を入れさえすれば望みの結果を取り出すことができる計算の自動販売機というわけだ。

■顔なじみの関数たち

ゲームプログラムでもっともよく使われる関数は、たとえばRND関数だ。RNDはrandom(「でたらめの」)の略で、でたらめの数つまり乱数を返してくれる働きがある。

ほんとうの乱数は、サイコロをふって出る目のように予測できない数のはずなのだが、MSXなどのコンピュータで使う乱数ではちゃんとした計算で出している。そのために、こういう乱数のことをわざわざ「擬似乱数」と呼ぶ厳格な人もいる。

そうはいっても、やっぱりふつうの人にとっては「でたらめの数」には違いない。ところで、RND関数についてはいろいろおもしろいことが多いので、今月号の49ページの「1画面テクニック」でちょっと詳しく説明してある。

ほかに、キャラクタコードからキャラクタを引き出すCHR$関数や、文字としての数字から数値を引き出すVAL関数、逆に数値を文字としての数字に変えてしまうSTR$関数、文字列のなかからある順番の文字を取り出すMID$などが顔なじみだ。意味や使い方も、ちょっとBASICをかじっていればすぐわかる、気のやさしいやつばかりである。

また、関数のなかにはSINとかCOSとかEXPとかLOGなどの数学的関数もあり、数学的な知識がないと使いこなせないが、逆に学校でちょっと習いさえすればすぐ使えるようになる。

たとえば、『PIKASOL』の行180に出てくるSQR関数は、平方根の意味やピタゴラスの定理を知ったとたんちょっと使ってみたくなる(ここでは黒ペンと赤ペンの距離をSQR関数で計算している)。

■顔の見えないUSR関数

よく使われる関数は、たいていわかりやすいものが多いが、よく使われるくせに、意味のわかりにくい関数がある。それがUSR関数だ。ペレストロイカやグラスノスチで最近人気のある北方の国USSR(ソ連)に似ているが、まったく関係ない。

なぜわかりにくいのか。この関数はBASICのなかでマシン語サブルーチンを使うための関数で、ふつうの関数とはちょっと働き方が違うからだ。

第1に、USR関数を使うまえに準備がいる。まず、

DEFUSRn=〈アドレス〉
(nは0～9の整数)

として、マシン語サブルーチンの入るメモリのアドレスを指定しておき、そのアドレス以降にPOKE文などでマシン語サブルーチンを書きこんでおくのだ。

そして、たとえば、

A=USR(0)

というふうにUSR関数を使うと、書きこんでおいたマシン語サブルーチンが実行されることになる。

注目したいのは、この場合、USR(0)は変数Aに何かの値を代入するためのものではないということだ(そういうこともたまにはあるが)。ようするに、ただ「USR(0)」という関数が何らかの形で出てきさえすれば、それで「マシン語サブルーチンを実行する」という目的が達成できるのだ。

では、マシン語が使えなければ、この関数も使えないのかというとそんなことはない。なぜならMSXに内蔵されているROMのなかには、BIOS(Basic Input Output System)というマシン語サブルーチンの固まりが入っていて、これを利用することができるからだ。

ううむ、チャイムだ。このBIOSの使い方と、もうひとつ、関数を自由に定義できるFNについては、また次号でやろう。

※『ファンダムハウス』では、みなさまのリクエストを募集しています。プログラムからハードまでMSXに関して疑問に思っていることがあればハガキでリクエストしてください。あて先は、MSX・FAN編集部「ファンダムハウス」係です。

テレビランドわんぱっくエクストラ
SEGA・GAME　アタックマニュアルブック
ファンタシースター
&アフターバーナー
定価480円
今春　注目をあつめたセガゲームをてってい紹介!!
セガ・ゴールドカートリッジシリーズ!!
今、セガゲームがパワーアップだ!!
重版出来!!
好評発売中
ワンポイント
攻略法付き!!
テレビランドわんぱっくシリーズ
SEGA・GAME大作戦
PART2
定価580円
天才バカボンから、スーパーワンダーボーイのモンスターワールドまで、ゴールドカートリッジシリーズの新作がズラリとせいぞろい!!

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

6月20日現在、まだ『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』の情報は来ていない。14ページのFAN ATTACKのような必勝法や、コンピュータのクセなど、受け付け用の箱をカラにして待っています。

情報募集

■募集内容／キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりなプレイ法など、MSX／MSX 2 版のシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集／
■応募方法／市販のレポート用紙などに自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に／
■送り先／〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください／

信長の野望《全・国・版》

～葦名盛氏奮戦記 その5～by倉剛進

貧弱な大名、葦名盛氏がかずかずの秘策を用いて天下を統一する。ゲーム中に作られた架空の歴史を、プレイヤー自身が歴史小説ふうにつづった私的歴史小説。その第5回。

前号までのあらすじ

1577年秋。征夷大将軍足利義昭を討ち、盛氏は朝廷へ参内した。朝廷は盛氏の東日本平定を高く評価し、盛氏を征夷大将軍に任命した。ここに葦名幕府が成立したのである。盛氏はその勢いで中国地区も一気に攻め落とし、残すは四国と九州くらい、そして安芸長門である。あと一歩だ。

羽後で忍者100を雇い、阿波の細川晴元を暗殺しようとしたが失敗する。

24.連続忍者攻撃

忍者による攪乱戦術を開始する。安芸長門の城井方の兵忠誠度(149)を下げるのだ(表1)。

表1●安芸長門に連続忍者攻撃をかける

雇った国名	紀伊	美濃	羽前	陸中岩崎	伊勢志摩	陸前	陸中盛岡	越後上野	飛騨
雇った忍者	30	10	10	10	100	100	50	10	10
兵離反の効果	−35	−10	−15	−10	−35	−10	−10	−5	−5
安芸長門の兵忠誠度	110	100	85	75	40	30	20	15	10

※兵離反の効果とは、忍者を送った国の兵忠誠度を下げること

秘伝⑮忍者による攪乱戦術

忍者を雇い、敵大名を暗殺したり、敵大名の悪声を流す(兵離反)。領地が多くなれば兵離反で兵忠誠度を下げるのが効果的だ。敵の兵忠誠度が高いときは多数の忍者を雇ってもよいが、低くなるにつれて多く雇っても効果が薄くなる。低くなったら各国で忍者1を雇い、兵忠誠度を少しずつ低くするのが効率的である。

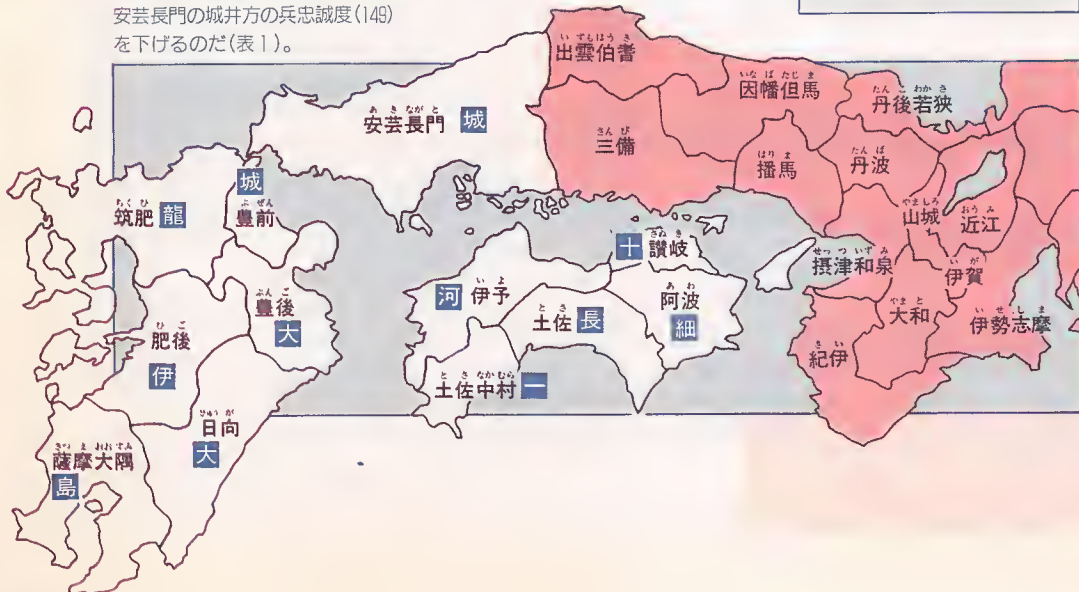
また、忍者攻撃が失敗した国は、その季節のうちは何度送ってもダメ。うまくいった国は連続して成功する。

—1578年春—

羽後と木曽福島で忍者1を雇い、安芸長門の城井方へ送る。城井方の兵は、これで兵忠誠度が0になったはずである。続いて、阿波の細川方に忍者攻撃をかける。10か国から忍者を送ったため、細川方の兵の兵忠誠度は105も低下し、10になったはずである。

安芸長門の城井方は、盛氏の仕掛けた忍者攻撃の報復とばかり、31万3000の兵で出雲伯耆へ侵入した。葦名方は城に第2部隊を置いて抗戦した。第2部隊が潰されると続いて第3部隊を、そして第4部隊を置いた。一方、敵の兵忠誠度が低いことを利用して、寝返りを仕掛ける。これがおもしろいように決まった。

寝返りによって城井方の兵を計4万7000奪い、第3、第4、第5部隊を潰し、あとは秘伝⑥ぐるぐる

葦 葦名盛氏
十 十河存保
細 細川晴元
河 河野通宣
長 長宗我部元親
一 一条兼定
城 城井鎮房
龍 龍造寺隆信
大 大友宗麟
伊 伊東義祐
島 島津貴久

1578年 春の始めの勢力分布

まわしによってこの戦に勝った。葦名方に寝返った兵の兵忠誠度は葦名方の兵と同じになるため、出雲伯耆の兵忠誠度はほとんど下がらなかった。

城井方は出雲伯耆への出兵のため、安芸長門の兵力が19万2000と減っている。チャンスとばかり、盛氏は因幡但馬から74万6000の兵を出雲伯耆へ送り、兵力を集中させたあと、90万の大軍をもって安芸長門を攻めた。寝返りを用いて敵兵のほぼ1割を奪い、楽勝。

かくして、この季節に中国地区は葦名盛氏のもとに統一された。

四国攻めの準備として、播磨の部隊編成を(い)型とした。ほぼ騎馬隊と鉄砲隊のみの編成である。兵を播磨に集結すべく、丹波から75万3000の兵を送る。

その他　西へ向けて兵を移動させる。東北戦線の兵は羽前、越後上野を通じて甲斐信濃へ送った(67万3000)。山城から30万、紀伊から64万1000の兵を摂津和泉へ。そして摂津和泉から丹波へ84万3000の兵を送る。三備では10万の兵を雇い、兵力52万8000とする。

加賀では米を売る。陸奥、越前では民へ施し。三河から三備へ、丹後若狭と伊勢志摩から出雲伯耆へ、近江から播磨へ金、米を輸送する。

―――1578年夏―――

阿波の細川方を忍者攻撃する。6か国からの攻撃により、兵忠誠度は0になった。その後、盛氏みずから161万の兵をひきいて阿波へ進攻する。ここでも寝返りによって細川方の兵のうち8万8000を奪い、総大将の細川晴元を討った。

盛氏は忍者による工作を続ける。

讃岐へ忍者を送り、十河存保を暗殺しようとしたが、失敗する。

伊予の河野方へ忍者を送り、兵離反を仕掛けたところ、うまくいくので、計10か国から忍者を送った。このため、伊予では兵忠誠度が105も下がった。

九州上陸のため、安芸長門をオトリにし、裸攻め戦法を用いることにする。このため、安芸長門の部隊編成を(へ)型に変更する。

その他　陸奥、木曾福島、尾張、摂津和泉、三備では民へ施す。陸前では兵へ米を施す。甲斐信濃から飛騨へ東北戦線での残存兵83万8000を送る(この兵は結局は九州攻めには間に合わなかった。しかし、別の戦いに使うこととなる)。丹波の兵84万3000を因幡但馬を経由させて出雲伯耆へ送る。紀伊から米1000を飛騨へ送る。

25.裸攻めとオトリ戦法の併用

―――1578年秋―――

安芸長門で海賊が一揆を起こしたが鎮圧した。

盛氏は忍者攻撃を続けることとした。陸前で忍者50を雇い、伊予の河野通宣を暗殺させ、成功する。播磨では忍者100を雇い、土佐の長宗我部元親を暗殺させると、こちらも成功した。しかし、豊前の城井鎮房の暗殺は失敗した。

また、豊後の大友宗麟の暗殺も失敗。しかし、兵離反は成功したので、計17か国から忍者を送り、兵忠誠度を145も下げた。

伊勢志摩で忍者120を雇い、日向の国で大火を起こさせ、町の価値を40減らした。同じく、三河からは薩摩大隅へ忍者120を送り、町の価値を330も減らした。

一方、安芸長門から兵43万を三備へ引き揚げてスキをつくったところ、豊前の城井鎮房がみずから26万8000の兵をひきいて攻めてきた。葦名方1000はただちに降参した。その後、出雲伯耆から26万8000の兵で攻めた。城井方の主力である騎馬隊26万6000は城のすぐ横に布陣して鎮房のいる第1部隊3000を守っている。なのに、攻撃側の葦名方は東方にしか布陣できないのだ。

「殿、困りましたぞ。城井鎮房を討つには城へ攻撃に行く必要がありもうすが、道は1本しかござらん。敵の騎馬隊とまともに潰し合うことになりもうす。裸攻め戦法もここではうまくいきませぬ。今回は正面から攻め合いましょう」と家老が進言した。

「正面から攻め合う必要はない。待つのじゃ。安芸長門は東側にぐるぐるまわしのできる山がある。ここに敵の騎馬隊を誘いこみ、そのスキに裸になった鎮房を攻めればよい」

葦名方は8日間待った。城井方の騎馬隊は葦名方の第1部隊をめざしてまっすぐに攻めてくる。葦名方の第2～第5部隊は城井方の騎馬隊と隣接したが、城井勢は葦名方の第1部隊のみを追撃し、ほ

●1578年春の始めの葦名

国名	蝦夷	陸奥	陸中盛岡	陸中岩崎	羽後	陸前	羽前	磐城	岩代	越後上野	常陸	下野	安房	武蔵伊豆	甲斐信濃	能登	木曾福島
金	417	5	168	175	172	928	175	0	9	309	1	0	232	28	323	0	10
町の価値	487	607	434	539	594	629	322	105	308	40	171	222	1512	297	282	617	9
兵糧	0	876	405	212	478	636	320	660	693	615	462	703	586	41	641	1269	0
石高	243	512	392	317	449	260	243	108	8	403	82	343	93	372	278	416	332
治水度	97	100	80	74	100	100	100	30	47	100	92	85	61	100	99	94	96
民忠誠度	427	493	324	309	433	460	266	185	231	394	261	250	255	301	290	347	329
民財力	198	312	182	191	184	235	149	149	179	113	68	147	110	192	180	176	122
兵力	0	95	0	0	0	49	673	0	9	179	1	0	0	28	86	0	0
兵忠誠度	0	171	0	0	0	69	93	0	58	72	72	0	0	80	65	0	0
訓練度	0	1245	0	0	0	199	703	0	222	173	409	0	0	81	143	0	0
武装度	0	49	0	0	0	48	37	0	46	45	44	0	0	58	51	0	0
年貢率	36	56	45	20	37	62	37	60	51	61	48	41	46	46	45	40	37
国政	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	商業国	商業国	直轄地	商業国	商業国	商業国	バランス国	直轄地	商業国	直轄地

国名	遠江駿河	加賀	越前	美濃	三河	尾張	伊勢志摩	近江	伊賀	丹後若狭	丹波	山城	大和	摂津和泉	紀伊	因幡但馬	三備
金	0	4	853	526	1325	12	238	1314	38	771	1201	100	25	0	585	906	428
町の価値	333	539	471	698	1350	1400	1166	546	823	864	903	945	667	900	42	493	786
兵糧	1403	444	1782	538	0	502	920	1314	882	62	1620	1544	261	27	1137	1185	659
石高	308	326	410	499	844	428	276	516	289	387	362	380	500	636	368	381	645
治水度	100	85	100	84	100	100	100	100	86	100	66	96	100	100	90	65	100
民忠誠度	324	332	389	315	446	325	495	457	310	380	219	429	291	581	310	344	426
民財力	239	223	236	140	242	226	280	249	200	148	140	203	197	311	197	172	300
兵力	0	29	0	0	0	10	11	14	1	1	753	300	0	2	641	756	428
兵忠誠度	0	84	0	0	0	71	58	82	118	86	75	51	0	86	57	108	197
訓練度	0	452	0	0	0	245	346	601	986	609	474	269	0	664	342	845	1100
武装度	0	44	0	0	0	53	45	41	44	49	52	54	0	39	43	47	53
年貢率	35	28	55	57	54	61	63	46	64	56	56	37	20	62	56	42	35
国政	商業国	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	本国	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地	直轄地

部隊編成7体　編成(い)〔第1部隊1%、第2部隊79%、第3部隊20%〕編成(ろ)〔第1部隊30%、第2部隊40%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成(は)〔第1部隊50%、第2部隊20%、第3部隊20%、第4部隊5%、第5部隊5%〕編成(に)〔第1部隊100%〕編成(ほ)〔第1部隊80%、第3部隊20%〕編成(へ)〔第1部隊1%、第2部隊99%〕編成(と)〔第1部隊99%、第2部隊1%〕

かの部隊には目もくれない。葦名方の部隊が城へ殺到するまで、葦名方の大将は東方の山のまわりをぐるぐるまわって騎馬隊の追撃をかわし続けた。かくして、葦名方の兵が城へ迫ると、城井鎮房は恐怖して逃げた。

東方の山を利用した盛氏の戦法に、家来たちはおおいに感心したという。

その他　木曽福島、遠江駿河、丹波、紀伊から本国である阿波へ金を送る。阿波では15万の兵を雇い、兵力103万8000とする。飛騨から美濃、近江を経由させて丹波へ兵を移動させる(丹波へは45万2000の兵が到着した)。岩代では兵へ金を施した。

現在、盛氏は図1のように兵を置いている。

家老が文句をいった。

「殿、いまや東日本はすべて平定なさっておるのに、兵をムダに置いては余分の金、米がいりもうす。これらの兵も四国や九州攻めのため、西へ移動されるべきでしょう」

盛氏は答えていった「ムダかもしれん。しかし、万一の用心のためじゃ。守備兵は置いておく」。

能登から播磨へ、山城から因幡但馬へ、摂津和泉から出雲伯耆へ、因幡但馬から三備へ金、米を輸送した。

26 一揆で国を奪われる

―1578年冬―

暗殺に成功した伊予と土佐をともに金501で入札に成功する。

「殿、一揆でござる。伊勢志摩が一揆軍の手に落ちましたぞ」

伝令によると、一揆軍は5万6000、これに対して正規軍は1万1000で敗れたという。

家老の顔から血の気がひく。

「殿、大変でござる。伊勢志摩の周辺は兵の乏しい国ばかりでござる。山城、大和、紀伊にいたっては兵力0、攻められたらひとたまりもありもうさん。また、伊賀にはわずかに1000、尾張にしても1万。弱った、弱った。殿にはどうして守備兵を増やされなかったのか」

まるで山の天気である。

盛氏はあわてない。

「年貢率63は、ちと重かったかのう。一揆軍が拡大するまでに鎮圧を図らねばならん。起こってしまったことについて、いまさらあわててもしかたなかろう」

盛氏は一揆軍鎮圧のため、美濃で10万、尾張で8万5000、近江で12万、伊賀で8万5000、大和で2万4000、紀伊で3000の兵を雇った。また、摂津和泉から10万の兵を紀伊へ送った。さらに、九州攻めのために東北から移動させた丹波にいる45万の兵を近江へ移動させた。

これだけの手配をしたあと、山城では兵力0のまま悠然と米を売った。同時に今後の一揆発生を防止するため、年貢率の高い国の年貢率を下げた(遠江駿河は59から49へ。越前は55から45へ。丹後若狭は56から49へ)。

入手したばかりの伊予へ十河勢29万1000が攻めてきた。葦名方37万3000はぐるぐるまわしを用いようと、十河方の第2～第5を壊滅させ、逃げまわった。そして、ようやく勝ったと思いきや、さらに一条勢34万が来襲。さすがに持ちこたえられず、伊予は一条方に落ちてしまった。

一方、土佐では部隊編成をへ型に変更し、阿波では兵へ米1000を施した(兵忠誠度は71から96へ)。

九州方面では、安芸長門から175万の兵を動員し、豊前の城井鎮房を攻める。城井方は秋に26万8000の兵を安芸長門へ出撃させたばかりなので、守備兵はわずかに12万5000であった。葦名方の大軍は鎮房の籠もる城へ殺到し、城井鎮房を討った。

また、因幡但馬で忍者100を雇い、豊後の大友宗麟を暗殺させると、今度は成功し、豊後と、大友方の属国であった日向も空白地となった。

その他　出雲伯耆から兵40万7000を安芸長門へ、三備からも兵85万8000を安芸長門へ送った。陸奥、陸中盛岡、下野、能登、木曽福島では民へ金や米を施した。蝦夷、陸前、越後上野から近江へ金、米を輸送する。甲斐信濃、飛騨から阿波へ金、米を輸送する。陸中岩崎、磐城、加賀、三河から尾張へ金、米を輸送する。常陸から美濃へ金、米を輸送する。羽後、岩代では米を売る。播磨では兵14万3000を雇い、兵力17万とする。羽前と越中で忍者1を雇い、肥後の阿蘇方の兵忠誠度を10下げた。

―1579年春―

盛氏は58歳になった。

豊後および日向を、金401を投じて入札に成功した。

図1●1578年秋の葦名の兵力分布

伊勢志摩は一揆のあと金国という者が大名になったが、その後、謀叛が起こり、兵力は1万5000に減少した。また、新領地の豊後でも謀叛があり、兵力がほぼ半分になった。しかし、37だった兵忠誠度は99まで上がった。

伊勢志摩へは近江から32万8000の兵を派遣し、一揆軍を鎮圧した。

四国では、土佐から兵1000を残して土佐中村の一条兼定を攻めた。土佐をオトリにすると同時に土佐中村を入手しようとする、一石二鳥の術である。

土佐中村の一条兼定は、葦名方の大軍を見て伊予へと遁走した。

一方、オトリとした土佐へは、伊予へ逃げた兼定がみずから5万7000の兵をひきいて攻めてきた。葦名方1000の兵はすぐに降参し、土佐中村から10万の兵で攻め、兼定をふたたび伊予へ追い落とした。兼定は続けざまに威嚇の術にかかったのである。その後、讃岐の十河勢が30万2000の兵をもって伊予の一条方を滅ぼした。

阿波では部隊編成を㋬型に変更する。

九州においては、薩摩大隅の島津貴久を暗殺した。木曽福島で雇った10の忍者で、薩摩の英雄はあっけなく果てたのである。

新領地の豊後では裸攻めのオトリとすべく、部隊編成を㋬型にした。さっそく、筑後から竜造寺隆信がみずから31万8000の兵をひきいて進攻した。葦名方27万の兵はすぐに降参した。ただちに、豊前より58万8000の兵で豊後を攻める。隆信はたった6000の兵とともに城に籠もっている。主力の騎馬隊は58万2000もいるが、城からはるかに離れたところに布陣している。葦名方はすぐに城下に迫った。隆信は恐怖して逃げた。またも威嚇の術で大勝したのだ。

日向の部隊編成を㋬型にする。

肥後の伊東義祐を暗殺しようとするも、失敗する。この失敗は逆によかった。成功していたら暗殺に成功した薩摩大隅の入札ができなくなるところであった。肥後へは兵離反の忍者を送ることとした。計17か国からの忍者により、肥後の兵忠誠度は137からなんと144も低下して、－7となった。

その他　陸前と摂津和泉の年貢率を62から49へ下げた。越後上野では61から45へ下げる。磐城、常陸、

下野、加賀、三河では民へ金や米を施す。美濃と伊賀では兵へ米や金を施す。山城から播磨へ、因幡但馬から阿波へ、遠江駿河から山城へ、三備から豊前へ金、米を輸送する。陸奥では米を売る。紀伊から伊勢志摩へ兵10万3000を移動させる。

―1579年夏―

薩摩大隅を金401を投じて入札に成功する。残っている国は、四国、九州とも2か国ずつである。

四国では、讃岐の十河存保を、阿波から欠囲の戦法で攻めることとした。103万7000の兵で侵入する。十河存保の兵は28万であった。敵の第4部隊2万8000を壊滅させ、存保のいる第1部隊15万5000に葦名方の第2部隊96万6000が迫ると、存保は伊予へ遁走した。

十河勢はその報復とばかりに17万8000の兵を土佐に送りこんできた。土佐の葦名勢15万8000はすぐに降参し、その後、土佐中村から10万の兵で土佐の十河方を裸攻めする。2日目に敵の第1部隊3000を全滅させて楽勝。土佐は城へ続く道が2本あるため、裸攻めがおもしろいように決まるのだ。盛氏はまたも土佐をオトリとすべく、36万8000の兵を土佐中村へ送った。

九州では、日向から豊後へ18万5000の兵を移動させ、守備兵を1000としてオトリにする。また、豊後から126万5000の大軍で筑後の竜造寺方を攻撃した。竜造寺勢はわずかに17万2000。葦名方はかんたんに踏み潰した。

その他　蝦夷、陸前、磐城、越後上野、常陸、下野、遠江駿河、加賀、三河、紀伊、安芸長門では民へ施す。尾張、伊勢志摩、近江、因幡但馬、出雲伯耆、筑後では兵へ施す。丹後若狭、山城、大和では米を売る。14か国で忍者1を雇い、伊予の細川方の兵忠誠度を下げる。70低下したはずだ。薩摩大隅では兵の訓練をする。羽前から豊後へ、丹波から豊前へ金、米を輸送する。三備から因幡但馬へ10万、豊前から豊後へ47万、播磨から阿波へ26万の兵を送る。

27.盛氏天下を統一

―1579年秋―

四国では十河存保が伊予に残っている。伊予の兵力は12万9000で兵忠誠度は54まで低下している。忍者を雇い、伊予へ送る。今回は大勢の忍者を一気に送ったため、3か国ぶんで兵忠誠度が9まで低下した。機は熟した。土佐中村から89万4000の兵にて伊予の十河方を攻める。寝返りを使いつつ、力で押し、ついに十河存保を討ち取った。四国は平定されたのである。

その後、伊予から82万4000の兵を豊後へ送る。豊前からも30万、さらに筑肥からも26万5000の兵を豊後へ移動させ、兵力の集中化を図った。出兵に必要な金、米は、陸奥と木曽福島から輸送した。念のため忍者攻撃で兵忠誠度を−15まで低下させておいた。肥後の伊東方は兵力37万である。準備は整っている。葦名方は伊東方の4倍以上の150万の兵にて出撃した。

2日目　敵の第5部隊3万7000を一撃で2000へ減少させる。

5日目　敵の第5部隊を全滅させる。

6日目　敵の第3部隊1万8000を一撃で1000へ減少させる。

7日目　敵の第3部隊を全滅させた。葦名方の第2部隊もこれまでの攻撃により18万4000の損害で、130万1000となった。

8日目　金184を使って敵第1部隊に寝返りを仕掛けるも失敗する。葦名方の第2部隊は敵城下へ迫った。

9日目　敵の第2部隊7万4000に攻撃され、葦名方の第2部隊は108万に減少する。いよいよ総大将を攻撃する。敵の第1部隊は20万4000から9万1000へと減少した。しかし、葦名方の第2部隊も反撃によって59万4000へ減少した。

10日目　敵の第2、第4部隊に攻撃され、葦名方の第2部隊は47万6000になった。このときの反撃で敵の第2部隊を1000へ、第4部隊を6000まで減少させた。ここで、金825を使って敵の第1部隊へ寝返りをかける。2万6000の兵を奪えた。葦名方は第2部隊で敵第1部隊を攻めた。伊東義祐を守る兵は2万4000になった。

11日目　敵の第2、第4部隊からの攻撃を受け、葦名方の第2部隊は28万7000にまで減った。しかし、こちらの反撃によって敵の第2、第4部隊が壊滅したため、敵は第1部隊を残すのみとなる。金163を使って寝返りを仕掛ける。6000の兵が寝返った。さらに葦名方の第2部隊が襲いかかり、敵第1部隊は4000にまで減少した。葦名方の第2部隊は22万5000になった。

■葦名盛氏天下統一までの道のり

年代	攻略した国	攻め方
1561年春	磐城	力攻め
1564年冬	常陸	力攻め
1567年春	下野	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
冬	羽前	無血入手（分裂国の大名を討つ）
1569年夏	越後上野	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1570年夏	武蔵伊豆	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1572年冬	甲斐信濃	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1573年春	遠江駿河	欠囲の戦法
夏	越中	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
秋	陸前	兵糧攻めで兵力を少なくしてから欠囲の戦法
1574年春	羽後	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
夏	飛騨	欠囲の戦法
夏	木曽福島	欠囲の戦法
冬	陸中岩崎	暗殺
冬	三河	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
1575年春	美濃	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
夏	加賀	力攻め
夏	安房	兵糧攻めで兵力を少なくしてから力攻め
秋	伊勢志摩	暗殺
秋	尾張	欠囲の戦法
1576年春	越前	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
秋	伊賀	無血入手（威嚇の術）
秋	山城	欠囲の戦法
秋	能登	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	陸中盛岡	兵糧攻めで兵力を少なくして力攻め
1577年夏	摂津和泉	暗殺
夏	陸奥	兵糧攻めで兵力を少なくして力攻め
夏	丹後若狭	オトリで戦力を2か国に分裂させて欠囲の戦法
秋	大和	無血入手（大名病死後の入札）
秋	蝦夷	無血入手（割りこみの術で分裂国にして討つ）
秋	丹波	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
秋	紀伊	裸攻めで兵力を少なくして力攻め
冬	出雲伯耆	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	三備	無血入手（分裂国の大名を討つ）
冬	因幡但馬	欠囲の戦法
冬	播磨	力攻め
1578年春	安芸長門	忍者による兵離反と力攻め
夏	阿波	忍者による兵離反と力攻め
冬	伊予	暗殺
冬	土佐	暗殺
冬	豊前	裸攻めで兵力を減らして力攻め
1579年春	豊後	暗殺
春	日向	暗殺
春	土佐中村	無血入手（威嚇の術）
夏	薩摩大隅	暗殺
夏	讃岐	欠囲の戦法
夏	筑肥	裸攻めで兵力を減らして力攻め
秋	伊予	裸攻めで兵力を減らし、忍者による兵離反で兵忠誠度を下げ、力攻め
秋	肥後	忍者による兵離反と力攻め

※盛氏の天下取りは20年におよんでいるが、始めの5年では2か国、つぎの5年では3か国、そのつぎの5年で10か国、最後の5年で34か国を攻略している。また、暗殺で8か国、威嚇の術で2か国、分裂国の大名を討ち5か国、病死後の入札で1か国というように、計16か国を戦わずして手に入れた

12日目　敵の第1部隊4000に金56を使って寝返りをかける。1000の兵が寝返った。残る3000の兵を葦名方の第2部隊が攻め、ついに伊東義祐を討ち取った。

葦名盛氏は、ついに天下を統一したのである。58歳の秋であった。史実によれば、盛氏は1580年8月に他界している。天命まで、残り1年弱だったのである。

はたしてこの後、葦名時代は何年つづくのだろうか。

創刊1周年記念読者プレゼント 当選者発表

1周年のプレゼントの応募ハガキはなんと8万通以上。やっぱり、A1FMが圧倒的に数が多くて、全体の30%ぐらい。つぎがソニーのディスクドライブといったところかな。思ったより人気が高かったのはHソフト。ほんとうにみんなHなんだから。そうそうPACにも人気が集中。これはいくつ持っていてもいいもんね。では、また2周年にむけて今後ともよろしく！

4〜6月号連続応募部門

1 FS-A1FM(1名)
山口県／阿部誉男

2 HBD-F1(3名)
北海道／古米圭亮　兵庫県／横山直樹
兵庫県／佐山康之

3 FS-CM1(3名)
宮城県／小野敦史　神奈川県／長谷部栄一
福岡県／佐藤宜範

4 ハルノート(1名)
福岡県／間地俊次

5 ミケランジェロⅣ(1名)
神奈川県／米山和也

4月号応募部門

6 ガリウスの迷宮(5名)
宮城県／今野勇　東京都／大久保勇司
京都府／高見浩一・金子隆行
広島県／河西洋

7 シャロム(5名)
神奈川県／小林誠二　群馬県／深町貞矢
新潟県／玉橋真　福岡県／中村英一
鹿児島県／橋永佐紀子

8 コナミの新10倍(5名)
宮城県／斉藤寛　東京都／小松千恵
新潟県／坂井一謙　富山県／竹田峰子
兵庫県／西尾正彦

9 テグザー(5名)
東京都／渡辺史朗　神奈川県／佐竹敏久
神奈川県／原田剛　千葉県／岡田康治
愛知県／岩田崇睦

10 マッドライダー(5名)
山形県／多田伸吾　岐阜県／水野浩幸
広島県／榎木龍義　山口県／櫃本幸利
愛媛県／森浩二

11 スクランブルフォーメーション(3名)
埼玉県／山下貴弘　山梨県／渡辺努
岐阜県／河田大助

12 未来(5名)
北海道／吉田修也　岩手県／林郷晶
東京都／山中大輔　千葉県／山村大助
大阪府／藤原武志

13 ディーダッシュ(2名)
神奈川県／佐々木春彦　兵庫県／池田秀樹

14 ジャガー5(2名)
京都府／横道潤　大阪府／野口将志

15 ピロマン(2名)
青森県／山本竹美　大阪府／村上昌史

16 女神転生(3名)
新潟県／鈴木威　東京都／李芸薫
兵庫県／山本佳代

17 ドラゴンクエストII <MSX1>(5名)
岩手県／鈴木孝典　千葉県／田中幸代
神奈川県／渡辺正志　滋賀県／条野富士夫
広島県／湯川義信

18 ずっこけやじきた隠密道中(5名)
新潟県／川村光夫　東京都／大橋弘道
岐阜県／日角隆宏　大阪府／林大輔
福岡県／柏田勝紀

19 ハイドライド・ブロンズパック(5名)
千葉県／木村とも子　愛知県／山本直樹
京都府／久郷隆章　香川県／室井慎輔
沖縄県／宮城創

20 ディープダンジョン(3名)
山梨県／原田龍祐　長野県／窪田誠一
佐賀県／野田真一

21 ドラゴンスレイヤーⅣ(5名)
北海道／鈴木寛康　栃木県／中村達哉
神奈川県／山田寿之　愛知県／清水茂
福岡県／田島善彦

22 ダンジョンマスター(1名)
鹿児島県／入佐基明

23 ジーザス(3名)
埼玉県／桑水流理　大阪府／大井寛之
奈良県／杉山喜也

24 うる星やつら(5名)
青森県／鈴木雅子　茨城県／引田光夫
千葉県／国松昇　兵庫県／増田今日子
香川県／道久整路

25 リバイバー(3名)
埼玉県／山崎伸一　神奈川県／伊礼義博
愛知県／大塚徳喜

26 三国志(3名)
東京都／沢辺清子　東京都／中村寛
神奈川県／山岸昭夫

27 将軍(5名)
福島県／諸根智克　神奈川県／丸谷正純
愛知県／溝口章太郎　大阪府／中西真也
兵庫県／中野恵司

28 エルスリード(5名)
青森県／三枝健司　福島県／中野茂生
福島県／塩生哲郎　東京都／広瀬李一郎
三重県／森川克史

29 プロフェッショナル・ベースボール(5名)
茨城県／坂入俊徳　愛媛県／大島義隆
福岡県／有川英敏　熊本県／田中喜治
鹿児島県／富奥尉二

30 スーパーロードランナー(5名)
東京都／矢内寿和　京都府／宮原友夫
兵庫県／越智俊敬・松田直樹
広島県／江種利紀

31 フラッピー(5名)
群馬県／阿部進　埼玉県／佐藤宗一
静岡県／宇藤友昭　大阪府／平田浩司
大阪府／新谷幸弘

32 上海<DISK版>(5名)
新潟県／米山剛史　群馬県／斉藤和恵
東京都／鎌田光則　愛知県／澤柳朗子
大阪府／前田磨

33 ファミリー・ビリヤード(5名)
宮城県／佐藤明則　東京都／島田拓
静岡県／秋山清次　愛知県／土屋典正
大分県／荒木浩司

34 カインドゥ・ギャルズ(2名)
神奈川県／成澤仁昭　兵庫県／木村憲明

35 ウルティマIV・ステーショナリーセット(1名)
青森県／中村純一

36 クリスタルソフトTシャツ＋ステッカー(5名)
北海道／網淵裕一　青森県／石橋正
岐阜県／今井勝也　大阪府／田伏正明
兵庫県／山澤隆行

37 サイキックウォー・ステッカーセット(20名)
北海道／岩淵正宜　北海道／栃木涼
秋田県／相馬裕樹　岩手県／佐々木義之
茨城県／鈴木新二　東京都／梶谷鉄哉
神奈川県／吉川浩司　愛知県／早川公生
愛知県／山口聖和　岐阜県／丹羽正臣
岐阜県／野村篤志　福井県／伊藤智博
三重県／中山崇　大阪府／川隅隆司
兵庫県／國見宏和　岡山県／田中剛
山口県／山田昭博　福岡県／柳井義明
長崎県／木下克也　鹿児島県／早川大介

38 アピック4月号(10名)
※すでに発送ずみ
北海道／横川昭子　青森県／仁和悦子
秋田県／伊藤基生　茨城県／大久保誠治
埼玉県／山崎逸人　岐阜県／大野正憲
広島県／小林正樹　福岡県／鈴木純一
宮崎県／高橋健司　高知県／渡辺啓一

5月号応募部門

39 グラディウス2(5名)
愛知県／杉山航　富山県／帯刀千秋
香川県／田中隆介　長崎県／堺脇淳
鹿児島県／大吉さやか

40 沙羅曼蛇(5名)
新潟県／斉藤圭　静岡県／中島美代子
石川県／三野敦生　広島県／新宅和彦
宮崎県／落合孝

41 夢幻戦士ヴァリス(3名)
石川県／森岡誠人　兵庫県／勝連正晃
山口県／田中秀宗

42 リターン・オブ・ジェルダ(5名)
北海道／倉内友枝　茨城県／上野英明
東京都／橋場武　千葉県／奥田康裕
静岡県／寺澤毅

43 プロジェクトA2(5名)
神奈川県／杉浦敦志　大阪府／青野高志
大阪府／滝本諭志　兵庫県／橋本芳樹
岡山県／大溝悟史

44 ディープフォレスト(5名)
栃木県／篠原隆雄　千葉県／吉野厚
愛媛県／山本泰徳・松岡和幸
香川県／浅野茂樹

45 忍者くん(5名)
北海道／西田衣子　千葉県／土橋泰之
三重県／中島千代子　広島県／林加奈子
鳥取県／石田和幸

46 アシュギーネ・復讐の炎(5名)
北海道／丸岡勲　新潟県／井浦康貴
兵庫県／洲鎌孝喜　島根県／森山猛
福岡県／寺本圭一

47 ハイドライド3<MSX1>(5名)
埼玉県／中村明博　東京都／長谷川功
神奈川県／高橋大樹　福井県／児玉信介
福井県／上塚大悟

48 迷宮への扉(3名)
富山県／小柴勝敬　石川県／南恵司
兵庫県／福田尚弘

49 ガルフォース(3名)
千葉県／田中里美　大阪府／東條一人
広島県／折口学

50 殺人倶楽部(5名)
群馬県／岡田政臣　東京都／和田秀雄
千葉県／諏訪直樹　大阪府／松井敦
福岡県／田中祐一

51 ラビリンス(5名)
青森県／伊藤寛敏・嶋あや
大阪府／山中和弘　千葉県／有木乃里子
広島県／弓尾明希

52 大戦略(5名)
東京都／海野隆雄　岐阜県／大野由美子
京都府／原田康祐一　兵庫県／小林孔二
兵庫県／竹村中

53 信長の野望・全国版(5名)
富山県／瀬戸宏幸　愛知県／嶋崎高成
愛知県／天野仁滋　大阪府／羽馬恵二
佐賀県／橋口直史

54 F-15ストライクイーグル(5名)
北海道／堀田敏博　東京都／吉田剣
愛知県／高田昌史　兵庫県／谷口貴一郎
島根県／柳井洋

55 プロ野球FAN(3名)
宮城県／佐藤寛典
埼玉県／吉崎健介
大阪府／野川由紀夫

56 バブルボブル(3名)
石川県／北村健一　島根県／吉野順一郎
福岡県／大田黒滋

57 らぷてっく2(5名)
北海道／寒河江拓章子　岩手県／村井唯一
神奈川県／川元渉・古志野祐規
徳島県／植田直樹

58 キックイット(2名)
神奈川県／山崎栄二　鹿児島県／有川悟志

59 キャッスルエクセレント(1名)
三重県／中里好志

60 リップスティック(5名)
青森県／小野拓・田中俊一
長野県／竹内泉　京都府／高田優
兵庫県／中崎公司

61 勝手に成ジャン(2名)
新潟県／小林秀一　富山県／桐澤昭憲

62 PAC(5名)
青森県／五十嵐浩一　岐阜県／田中周一
奈良県／寺尾紀彦　岡山県／内田琢磨
福岡県／権藤義章

63 軍人将棋(5名)
宮城県／金子幹郎　東京都／中村総夫
東京都／高橋浩二　京都府／山村拓朗
大阪府／野村耕治

64 テグザー特製ポスター(20名)
北海道／高橋幹尚　秋田県／加藤寛之
岩手県／芦名英樹　福島県／金光剛
栃木県／阿久津潔　埼玉県／田中友哉
東京都／太田唯己・本間実・佐々木洋行
神奈川県／橋本臣子・砂金力
静岡県／石上俊宏・海野正道
富山県／高橋敢　岐阜県／前田雅史
兵庫県／横野将敏・三木隆太
広島県／横本毅　香川県／鈴木一史
佐賀県／坂本文男

65 ウルティマⅣ時計(2名)
群馬県／渋谷浩司　山口県／金子孝行

66 工画堂特製ディスクケース(10名)
秋田県／木島和人・田口悟
茨城県／吉田和幸　埼玉県／小林健司
埼玉県／羽鳥喜代志　福井県／結田祐子
奈良県／岩永真樹　兵庫県／岡坂恒
広島県／森山正樹　沖縄県／内藤博

67 テービーソフト・コレクション(15名)
北海道／阿部圭子　宮城県／松井直紀
埼玉県／冬木優子・小針学・深井直人
埼玉県／浅井裕子　東京都／山下慎介

東京都／皆川真至・中村純
千葉県／松岡俊助　神奈川県／中村康之
静岡県／高木康光　大阪府／米野博光
兵庫県／島田浩一　福岡県／林信彦

68挑戦！実用ソフト2(3名)
茨城県／安部浩　静岡県／伊藤孝教
愛知県／松田哲弥

69お嬢さまくらぶ特製トランプ(20名)
北海道／高田学・橋本健
岩手県／松本武晃　福島県／須藤直人
茨城県／山口賢二　茨城県　伊藤貴昭
埼玉県／野島一路　千葉県／西原陽一
千葉県／久保田正明　神奈川県／仁田敬之
新潟県／中島公章　愛知県／水口裕
岐阜県／石原正信・藤田隆之
大阪府／高村直江　兵庫県／成定謙一
広島県／渡辺三隆　徳島県／小谷長仙
愛媛県／戒田竜治　長崎県／吉村雅史

6月号応募部門

70NEW MSXマウス(2名)
長野県／武藤正樹　三重県／川添亨

71パロディウス(5名)
神奈川県／滝絵里子　静岡県／飯田吉之
長野県／村松清史　岡山県／目黒寛之
広島県／川崎忍

72ウシャス(5名)
東京都／鶴田真　千葉県／植田卓
新潟県／高橋哲史　和歌山県／水本敏夫
宮崎県／江並京子

73天国よいとこ(3名)
千葉県／今関和義　滋賀県／伊藤修
兵庫県／田中忍

74エイリアン2(5名)
埼玉県／糠本典孝　神奈川県／浅川幹夫
静岡県／深沢大亮子　大阪府／清宮忍
佐賀県／高田憲一

75スカイギャルド(5名)
北海道／富田安俊　埼玉県／飯田新
愛知県／松浦慎一　三重県／中村康紀
京都府／伊藤健太

76抜忍伝説(3名)
千葉県／高羽順也　静岡県／浜松雄二
京都府／森和也

77ソフィア(3名)
福島県／臼田実　奈良県／西川佳徳
大阪府／家治新吾

78アシュギーネ・虚空の牙城(5名)
岩手県／岩井真晴　静岡県／五百旗頭敬
和歌山県／坂田一祥　岡山県／石原靖弘
長崎県／中田康裕

79イース(3名)
神奈川県／関口裕治　岐阜県／曽我安士
和歌山県／河口伊伸

80ウルティマⅣ(3名)
東京都／水谷賢　徳島県／花井一義
宮崎県／吉時賢行

81バスタード(5名)
栃木県／丸山一裕　群馬県／井出賢
東京都／白鳥行信　長野県／在原直幸
鹿児島県／坂口由一

82魔神宮(3名)
神奈川県／多田弘行　富山県／藤永康孝
和歌山県／上西孝栄

83魔王ゴルベリアス＋コンパイルのステッカー(5名)
東京都／津郷浩　京都府／宮崎崇史
奈良県／分部宏一・志岐昌輝
福岡県／丸山光

84ドラゴンクエストⅡ <MSX2>(5名)
宮城県／亀山誠裕　東京都／佐々木晶
石川県／下中貴司　山口県／中島隆夫
福岡県／中野雅士

85覇邪の封印(5名)
長野県／中村克博　大阪府／播川武
広島県／能島健　山口県／原田孝司
愛媛県／田野岡博文

86サイキックウォー(5名)
北海道／中里聖　埼玉県／覆平貴規
神奈川県／佐藤信・尾崎修之介
長崎県／石田雄二

87ハイドライド3<MSX2>(5名)
長野県／高橋世紀　岐阜県／奥田一浩之
滋賀県／田部行庸　兵庫県／原田寛
高知県／曽我部弘典

88うっでいぽこ(5名)
山形県／鈴木友宏　東京都／荒川賢司
神奈川県／篠岳大　富山県／喜多誠
静岡県／鈴木雅人

89ウィザードリィ(1名)
岐阜県／津田竜二

90ザナドゥ(5名)
岩手県／池田岳司　大阪府／宮西英人
岡山県／小川直史　島根県／万波徹
熊本県／谷川伊佐武

91ラフェール(5名)
千葉県／永田龍久・斎藤良介
神奈川県／服部雅則　沖縄県／上原賢
沖縄県／玉城里可

92刑事<大打撃>(2名)
京都府／鎌田友紀　大阪府／柳川正剛

93マンハッタン・レクイエム(3名)
埼玉県／田島新二　福井県／池田安
鹿児島県／小坂学

94釣りキチ三平(3名)
茨城県／塙孝行　大阪府／浜田基希
鳥取県／中原隆

95ダイナマイトボウル(3名)
群馬県／中村清志　新潟県／渡辺直司
長野県／山崎健

96バットマン(5名)
青森県／奈良浩仁　宮城県／岡崎弘晃
茨城県／山口篤　大分県／河野真司
香川県／川端克実

97フェアリーランド(5名)
神奈川県／森野洋也　静岡県／渥美亨
三重県／三浦幹雄　福岡県／貝通丸靖
福岡県／賀戸拓洋

98小林ひとみのパズル・イン・ロンドン(2名)
東京都／東島剛　大阪府／藤川徹

99上海<ROM版>(5名)
北海道／津川剛　宮城県／佐藤寛典
東京都／中村直哉　千葉県／金谷裕史
静岡県／鈴木誠

100スネイクイット(2名)
茨城県／五味田勝　岐阜県／大沼正幸

101東京女子高生セーラー服入門(2名)
兵庫県／野村秀一　広島県／石井淳

102陽あたり良好！(5名)
東京都／篠原徹　新潟県／大橋哲
大阪府／湯治健一　兵庫県／原慶太
長崎県／大宮厳浩

103ノベルウェアポスター(20名)
北海道／山田達雄・佐賀光眞
山形県／小鹿友義・鈴木誠
群馬県／青木宏士　東京都／吉川晋
東京都／小野孝貴　千葉県／石井睦人
神奈川県／斉木ひろし　愛知県／角谷研志
愛知県／村上誉実人・白神裕久
愛知県／尾関照国　福井県／浦松剛
京都府／高屋茂男　大阪府／岩井伸司
岡山県／梶田俊一　広島県／佐藤幹三
高知県／竹内浩展　鹿児島県／佐々木弘

104釣りキチ三平の時計(5名)
福島県／佐瀬浩幸　埼玉県／中山栄一
広島県／山口晃市・大下寛樹
沖縄県／小橋川健康

105T&Eトレーナー(10名)
千葉県／笠井俊純L　京都府／足利和彦L
愛媛県／吉本光夫L　佐賀県／林栄一L
熊本県／三好宏典L　東京都／山本和宏M
神奈川県／浅沢一平M　広島県／岡崎崇M
静岡県／小沢貴浩M　熊本県／後藤優明M

106フラッピー人形(30名)
北海道／本間貴行　青森県／成田邦彰
群馬県／根岸浩幸　東京都／佐藤太希
東京都／河口亨・大平摂
千葉県／小倉正寿　神奈川県／鈴木大輔
神奈川県／田中清司　静岡県／稲木貴光
静岡県／滝泰幸・渡辺健作
長野県／浜正樹・広沢顕子
愛知県／中井紀雄・荻原紀代志・桂川博
奈良県／中島慎滋　京都府／木村吾一郎
大阪府／塚原康子・加地政夫
兵庫県／木下剛毅　岡山県／徳持昌行
広島県／谷修　鳥取県／波田野岳彦
島根県／石原裕司　徳島県／藤垣正三
福岡県／久賀信克・福岡県／二之宮文典
佐賀県／狩野聡

107ウィザードリィ攻略の手引き(3名)
福島県／青木茂　香川県／香西宏昭
高知県／小松賢也

創刊1周年記念イベント

「MSXわくわくドリーミン!」来場者アンケート

プレゼント当選者

3月から4月にかけて行ったイベント『MSXわくわくドリーミン！』の会場で書いてもらったアンケートの中から抽選。松下さんとコナミさんから。ラッキーな人たちはこのかたたちです！

①A1F(1名)
愛媛県／吉田夏樹

②パロディウス(5名)
東京都／金子直樹・松尾宣明　岐阜県／八杉敏史　大阪府／花澤禎隆　長崎県／中里明男

③THEプロ野球激突ペナントレース
東京都／榎本貴史　愛知県／安立達生　大阪府／井阪武志　広島県／市村晃泊　福岡県／三浦剛

6月号読者アンケート

ソフトプレゼント当選者

①ガンダーラ
千葉県／松井昭典　神奈川県／小口敏光　山梨県／荻原一秀　静岡県／藤原宏記　大阪府／布施真

②ドラゴンクエストII(MSX2)
千葉県／木田文与　東京都／岡崎孝　岐阜県／村橋昇　岡山県／近藤信博　福岡県／松尾昭典

③ワールドゴルフII
東京都／川合由希男　愛知県／宮橋悟　京都府／川勝健弘　大阪府／山本直樹　熊本県／吉里英雄

④セイレーン
千葉県／三原正人　東京都／倉島篤司　神奈川県／田中新一　愛知県／児玉剛　福岡県／西野秀和

⑤陽あたり良好！
埼玉県／梅田智久　千葉県／安藤晃路　大阪府／福本香奈　岡山県／藤原誠　長崎県／岩下稔男

⑥勇士の紋章
北海道／清水秀憲　福島県／叶井賢一　京都府／北田竹馬　大阪府／大谷達彦　兵庫県／森井正明

⑦ハウ・メニ・ロボット
岩手県／伊藤誠　神奈川県／寺田芳晴・根岸直樹　長野県／矢島聡　愛知県／渡邉善光

⑧燃えろ　熱闘野球'88
栃木県／岡俊晴　愛知県／森下真道　鳥取県／田中義憲　愛媛県／佐々木孝　福岡県／出利葉和彦

⑨ウルティマ～恐怖のエクソダス～
北海道／速水洋・堤康則　神奈川県／小林香介　東京都／嘉指学　福岡県／大庭慶三

⑩忍者
栃木県／目黒貞子　新潟県／川永隆雄　大阪府／玉田隆彦　兵庫県／中野竜志　香川県／松野誠太

⑪紫醜羅(さじり)
埼玉県／篠塚広明　神奈川県／西沢通明　岐阜県／村井孝成　大分県／綾部行浩　宮崎県／宮元有

⑫制覇
北海道／吉田達永　福井県／天渡久滋　大阪府／杉本博貴　山口県／坂口英樹　長崎県／江浜真和

⑬麻雀狂時代
東京都／牧野幸治　新潟県／石田和則　京都府／辻村成司・廣井伸也　広島県／藤井和志

⑭谷川浩司の将棋指南II
栃木県／渡辺明夫　埼玉県／野本昌史　東京都／内山雅人・中岡達也　岡山県／坂本篤紀

6月号FFB「さあ、応募しなさい」

プレゼント当選者

①ザナドゥVSイース(3名)
茨城県／飯島太郎　埼玉県／佐藤栄作　鹿児島県／東二町文英

②ミュージック・フロム・ソーサリアン(5名)
神奈川県／中野貴文・成田久郎　静岡県／原田大嗣　愛知県／壁谷文和　香川県／篠原義人

③A1ハンドブック(3名)
長野県／本島浩一　岐阜県／土田昌秀　愛知県／荒木太加至

④3.5インチ2DDフロッピーディスク(5名)
埼玉県／石坂友子　静岡県／池田佳彦　愛知県／奥村正樹　愛媛県／渡部和信　大分県／片野史健

⑤東京女子高制服を脱いだ図鑑テレカ(2名)
京都府／福江光恵　広島県／今田賢三

ソフト65本プレゼント付！ 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で65名様（各ソフト5名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差し上げています。締め切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売の本誌10月号の欄外でおこないます。

★6月号の当選者は75ページで発表しています。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX（RAM8K）
②MSX（RAM16K）
③MSX（RAM32K）
④MSX（RAM64K）
⑤MSX2（VRAM64K）
⑥MSX2（VRAM128K）
⑦持っていない

❷ 上の質問の答えが①〜④の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ（外づけ）
③ディスクドライブ（内蔵型）
④プリンタ ⑤データレコーダ（オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧持っていない
⑨その他（具体的に記入してください）

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役に立った）記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事（表2）のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII
③PCエンジン
④PC88系 ⑤PC98系
⑥FM7／77系 ⑦X1系
⑧そのほか（具体的に記入）
⑨どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No	プレゼントゲーム名
1	イースII……6	9	ゾンビハンター……104
2	蒼き狼と白き牝鹿（MSX1 ROM版）…14	10	スターヴァージン……105
3	アレスタ……20	11	スペースシャトル……106
4	R・TYPE……96	12	ファンタジー……107
5	ザ・リターン・オブ・イシター……98	13	一石にかける青春……108
6	殺意の接吻……100		
7	王家の谷・エルギーザの封印…102		
8	アカンベドラゴン……103		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>イースII
3	〈FAN ATTACK〉蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	<FAN ATTACK>アレスタ
5	ゲーム十字軍
8	FAN♪FAN♪BOX♪
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉MSXの音楽とサウンド
11	<ファンダム>ファンダムハウス
12	FAN STRATEGY
13	1周年＋読者アンケート＋FFBのプレゼント当選者発表
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	<FAN CHOICE>FMパック
16	<FAN NEWS>R・TYPE
17	〈FAN NEWS〉ザ・リターン・オブ・イシター
18	<FAN NEWS>殺意の接吻
19	<FAN NEWS>王家の谷・エルギーザの封印
20	<FAN NEWS>アカンベドラゴン
21	<FAN NEWS>ゾンビハンター
22	<FAN NEWS>スターヴァージン
23	<FAN NEWS>スペースシャトル
24	<FAN NEWS>ファンタジー
25	<FAN NEWS>一石にかける青春
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	〈特別付録〉激ペナ極秘ファイル

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	MSX応援団
3	コンプティーク
4	テクノポリス
5	ビープ
6	ポプコム
7	マイコンBASICマガジン
8	ログイン
9	その他のパソコン雑誌
10	ゲームボーイ
11	ハイスコア
12	ファミコン必勝本
13	ファミコンチャンピオン
14	ファミコン通信
15	ファミリーコンピュータマガジン
16	㊙ファミコン
17	その他のファミコン雑誌

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R・TYPE（アールタイプ）	26	殺意の接吻	51	ドラゴンクエストII
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	殺人倶楽部	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	アカンベドラゴン	28	ザナドゥ	53	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
4	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	29	ザ・マン・アイ・ラブ	54	抜忍伝説
5	アルカノイドII	30	沙羅曼蛇	55	抜忍伝説番外編
6	アレスタ	31	ザ・リターン・オブ・イシター	56	信長の野望＜全国版＞
7	イース	32	三国志	57	ハイドライド3
8	イースII	33	THEプロ野球激突ペナントレース	58	覇者の封印
9	一石にかける青春	34	シャティ	59	パロディウス
10	ウィザードリィ	35	シャロム	60	バブルボブル
11	ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜	36	ジーザス	61	陽あたり良好！
12	ウルティマIV	37	死霊戦線	62	ファイアボール
13	F−1スピリット	38	スターヴァージン	63	ファミクルパロディック
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	スナッチャー	64	ファミリーボクシング
15	王子ビンビン物語	40	スペースシャトル	65	ファンタジー
16	ガイアの紋章	41	セイレーン	66	ブレイクショット
17	カサブランカに愛を	42	ゾイド	67	マイト・アンド・マジック
18	ガリウスの迷宮	43	ソリテア・ロイヤル	68	麻雀狂時代スペシャル
19	ガルフォース〜創世の序曲〜	44	ゾンビハンター	69	マンハッタンレクイエム
20	ガンダーラ	45	大戦略	70	めぞん一刻
21	グラディウス2	46	谷川浩司の将棋指南II	71	燃えろ!! 熱闘野球'88
22	クレイズ	47	太陽の神殿	72	勇士の紋章
23	コナミの占いセンセーション	48	ディーヴァ〜アスラの血流〜	73	ラスト・ハルマゲドン
24	サイオブレード（ラクーンのこと）	49	ディープダンジョン	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	サイキックウォー	50	ドーム	75	ワールドゴルフII

（キリトリ線）

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

マンハッタンの街で、もう一人のJ.B.に出会った。

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイア〈青い嘆き〉が消え去った。疑惑に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは…？ 新たな難事件に、J.B.ハロルドが挑む。前作《闇に翔ぶ天使たち》の舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー・オブ・マンハッタン・レクイエム「殺意の接吻(くちづけ)」MSX2版ついに登場！

マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー

殺意の接吻(くちづけ)〈新発売〉

MSX2 S-RAM対応 MSX MUSIC対応

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD（1枚組）
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
  漢字表示（漢字ROM不要）

※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。

捜査手帳、登場人物顔写真シール、大型マニュアル、J.B.インデックスブック付き。

定価 6,800円

シリーズ第2弾

マンハッタン・レクイエム

J.B.HAROLD SERIES #2
Manhattan Requiem

リバティタウンで知り合ったピアニストのサラ・シールズが巻き込まれた殺人事件を解決するため、独りマンハッタンに向かったJ.B.ハロルド。彼を待ち受けていたのは、財産贈与をめぐる数々のミステリー。好評第1弾に続く人気作。

〈好評発売中〉

MSX2 S-RAM対応

- VRAM128K以上
- ディスク3.5"-2DD（1枚組）
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
  漢字表示（漢字ROM不要）
  BGMは全7曲

定価 7,800円

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!〈発売元 マイクロキャビン〉

●J.B.CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

好評発売中!

ファミクル・パロディック ©1988 BIT2

FAMICLE PARODIC TM

ニャンクル

かわいい! 美しい!
パロディタッチの本格シューティング

MSX2 MEGA ROM RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売㈱へ。

武器はクイ!?
暑さもふきとぶアクションゲーム

8月上旬発売予定

クインプル

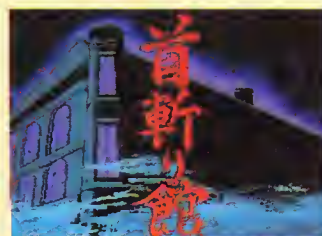
予価¥5,800

MSX2 MEGA ROM ♪FM-PAC 1メガROM・VRAM128K

次回作予告

本格派アドベンチャーゲーム

═ 逐電屋 藤兵衛 ═

担当者が首切りをかけて制作中!
乞うご期待!

ファミパロイラスト大会 今月の入賞

山形県鶴岡市 みはらさくら様

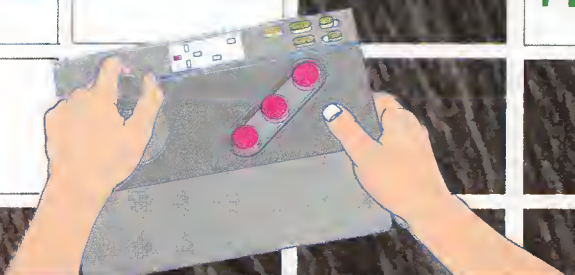
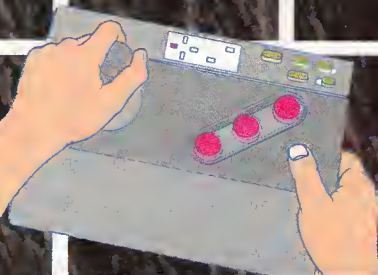
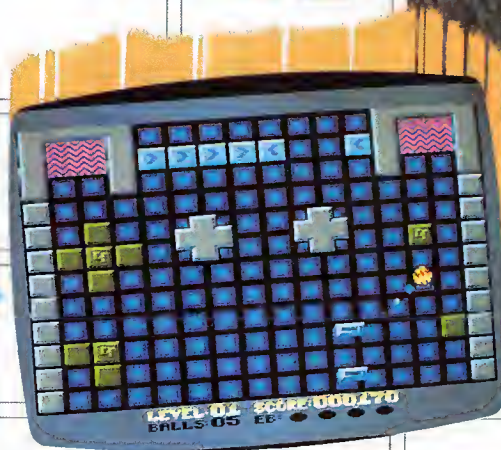
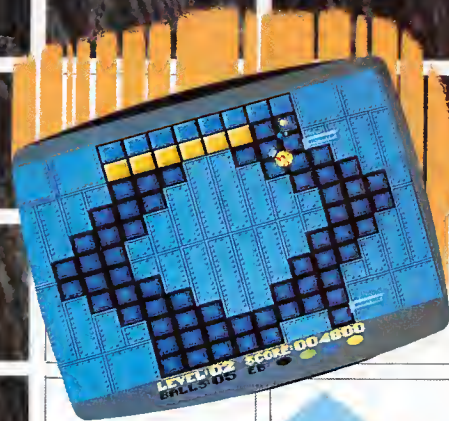
東京都世田谷区 武川 順 様

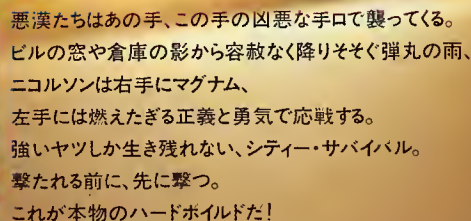
愛知県春日井市
伊藤 一 様

イラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼントをあげちゃうよ!
送り送:BIT2販売㈱「ファミクルイラスト係」へ。
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

制作/発売元 株式会社BIT2(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT2(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

ブロック
BREAKER
ブレイカー
落下煉瓦消去遊戯！
らっかれんがしょうきょゆうぎ
オランダの実力派ソフトハウス「ラダーソフト」が、まったく新しい思想でゲームの原点を作りかえた。それが縦スクロールアクションゲーム「ブロックブレイカー」だ。
◇君が操るのは縦に並ぶ2本のバー。さらに上のバーは上下にも動けて面白さパワーUP。ジョイスティック、マウス対応!!
◇ふたり同時プレイ可能！上下のバーを各自が操るんだけどプレイ中、突然バーがいれかわっちゃったりする!!
◇多彩な面構成。反射神経プラス頭が必要！いきなりワープゾーン、ブロックの細道……!!
◇天然色のブロック群に囲まれたアイテムブロック。破壊するとバーがのびる、ちぢむ、消える！など、など!!
GA夢のMSXは、夏(7/22)発売！
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5"2DD，¥6,800
©Radarsoft日本連絡事務所㈱エクセゴ
※MSXはアスキーの商標です。
当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/(株)ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063
GA夢
ガム

また殺ってしまった。
時は禁酒法時代。
ニューヨーク、マンハッタンは、闇の悪漢たちに支配され、
善良な市民は凶悪な悪漢たちの無法な行動や、
利権争いに巻き込まれていた。
ある日、偶然に殺人現場を目撃してしまったニコルソン。
彼は悪漢たちに命を狙われることになってしまった。
悪漢たちはあの手、この手の凶悪な手口で襲ってくる。
ビルの窓や倉庫の影から容赦なく降りそそぐ弾丸の雨、
ニコルソンは右手にマグナム、
左手には燃えたぎる正義と勇気で応戦する。
強いヤツしか生き残れない、シティー・サバイバル。
撃たれる前に、先に撃つ。
これが本物のハードボイルドだ！
ルール無用のシティ・サバイバル・ゲーム
マグナム危機一髪
エンパイアシティー1931
© 1988 TOSHIBA EMI/I.S.I
MSX
●8KB以上のRAM構成のMSXシステムでご使用ください。 PS-2024G ￥5,800
通信販売
通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、必ず現金書留(5,800円＋郵送料400円を同封)で下記住所までお申込みください。
送り先/〒110 東京都台東区上野7-2-9住友生命上野ビル 東芝EMI㈱マグナム係
TOEMILAND
■お問い合せは：東芝EMI株式会社・第II営業本部・開発販売4部03(847)1491/東京第1支店03(844)5805/東京第2支店03(843)3751/第II営業本部・大阪営業部06(376)4131/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251/仙台支店022(227)8211/札幌支店011(241)3713
MSX

Pick Up Summer Collection

MAISON IKKOKU

RUMIKO TAKAHASHI

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

〜さよなら、そして…〜

C R.TAKAHASHI·SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

あの話題の「めぞん一刻 完結篇」、MSX2で開発進行中!!

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。相ついで現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができるかどうかは、すべて君の腕次第だ。

読むミステリーから、プレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

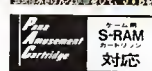
好評発売中!

MSX2 ディスク版 (3.5″2DD) ¥7,800

MSX2 MEGAROM版(要VRAM128KB) 4メガロム ¥7,800

■バーコードナンバー■

●DISK: 4988608811449

●ROM: 4988608811807

Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応

●迫力あるビジュアル戦闘シーン。●自由にマップを作成できるマップエディタ付(ディスク版)。●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ(ディスク版は29種類)。●気軽にゲームの中継・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能(ROM版)。

好評発売中!

MSX2 ディスク版(3.5″1DD)マップエディタ付 ¥7,800

MSX2 S-RAM付 MEGAROM版(要VRAM128KB) ¥7,800

■バーコードナンバー■ ●DISK: 4988608711800 ●ROM: 4988608711428

妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公のプリルは、ある日クリスが魔王バズルにさらわれたことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城をめざして旅立った。

プリルの冒険がいま始まろうとしている。

●アクティブなグラフィックアニメーション

●オリジナル挿入曲

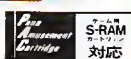
●スーパーナチュラルサウンド

(FA·MA及びサウンドボードII使用時)

好評発売中!

Pana Amusement Cartridge S-RAM 対応

MSX2 ディスク版 (3.5″2DD) ¥7,800

■バーコードナンバー■ 4988608733444

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

通販をご希望の場合、商品名·機種名·住所·氏名·電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

- アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。
- 前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ。前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。
- レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5'-2DD
3枚組

DISK 専用版
- ジョイスティック対応
- 1ドライブ使用可能
- パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

Falcom

Personal Computer Software

通信販売(送料無料)
- 現金書留の場合
- 代金引換の場合

ここは、物怪の洞窟。
日も当たらず、風も吹かず、
毎日が闇夜の連続である。
しかし、そんな中であるにもかかわらず、
いや、そんな中であるからこそか、
そこには沢山の魔物達が住みついていた!
彼らは暗闇に息を潜めながら、
独自の世界を築いていたのである。
ところがある時、
彼らにとっての"魔界"より、
一人の"人間"という使者が、突然
侵入してきた!

ここに、両親を殺された牛面が一頭いる。
彼は洞窟生活に終止符を打ち、
広い外の世界へと踏み出すことになった。
果たして、彼の復讐は
成し遂げられるのだろうか!?

MSX2 3.5"2DD 1枚組

■PC8801SR以降 5"2D 2枚組
■PC9801シリーズ
5"2HD 1枚組、5"2DD 2枚組、3.5"2DD 2枚組
■X1シリーズ 5"2D 2枚組

ユーザーの方々のリクエストにお答えしてイベント以外にも個別のオリジナルBGMを入れ更に臨場感が増しました。

番外編には本編の主要マップがついています。

発売中!!

3,000円 好評発売中

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブの方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方)のみの限定通信販売とさせて頂きます。

これがうわさのアバンタントゲーム 抜忍伝説

—翼をもった男達—

MSX2 3.5"2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ!
イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中
PC8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
5"2D 5枚組 価格 9,800円

■PC9801シリーズ 好評発売中
5"2HD 2枚組、
5"2DD 4枚組、3.5"2DD 4枚組
価格 各9,800円

■X1シリーズ 好評発売中
5"2D 5枚組 価格 9,800円

最強最後のR・P・G、急速接近中…
LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
妖しき魔界の一族よ、この世はお前のためにある。

MSX2 はアスキーの商標です。
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。

株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル TEL.03-264-3039(代)

MSX2 ¥6,800 新発売

あかんべドラゴン ©プロダクションくん/日高

コマの進め方がポイント。地形を頭に入れておかなきゃ。

アクションシーンでは、おかしなモンスターたちが大あばれするぞ！

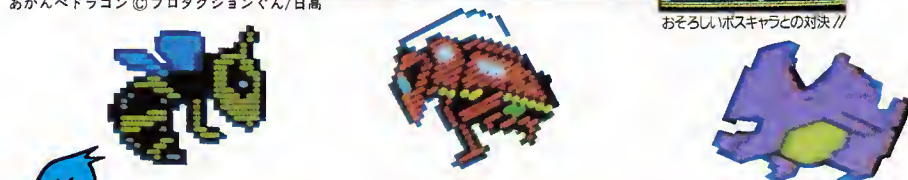
おそろしいボスキャラとの対決！！

ストラテジックゲームとリアルタイムゲームがドッキング！底抜けの明るさと軽さが売りもののモンスターたちが、大活躍！！

●BGMは50曲以上！聴いているだけで、楽しくなっちゃうBGM。ファンタジックな世界が広がります。♪MSX-MUSIC対応。

●地形効果を考えてね。マス目は湖や山など、色々な地形に分かれています。よーく考えてコマを動かさないと勝てないよ。

●とにかくキャラクターが面白い。ギャグっぽい雑魚キャラの死にポーズに注目。また、雑魚キャラの可愛らしさとは対照的なボスキャラが恐いぞ！

●コンストラクション機能付き。これを使うと、キミだけのオリジナルなステージが作成できる。

ウィンキーソフトの MSX2 だ!!

中国の歴史を操る陰の存在とは？

本宮ひろ志の「天地を喰らう」が、R・P・GとなってMSX2で新登場！

人間界に乱れを引き起こし、人間界をわがものにせんとする幻鐘魔王。キミは劉備玄徳となって、その魔王と闘うのである。劉備の強い仲間達が、57人の武将。その中から5人の豪傑で、パーティを作り、複雑怪奇な地下迷宮へと足を踏み入れる。忘れてならないのが、武将達が持っている5行の性質だ。魔物を倒すには、この5行が全ての鍵を握っている。

水戸のおばばや、片目の銀次などの懐かしのキャラも登場するぞ。広大な地下迷宮で待ち受けているものは何か…幻鐘魔王の野望を打ち砕くことができるだろうか。さあ！ともに闘う武将達がキミを待っている。

MSX2 ¥6,800 近日発売予定

登場する武将達は57人。全員が5行の性質を持っている。

5人の豪傑を仲間にして、怪奇な地下迷宮で魔物たちと闘うのだ！

戦闘モードでの対決。あやしげな魔物を打ち砕け！

※画面はPC-88版です。

「天地を喰らう」©本宮ひろ志/本宮企画/集英社

絶賛発売中！

PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/MH/FH/VA・X1シリーズ ¥6,800

MSX2 (3.5"2DD)
(要VRAM128KB)

㈱ウインキーソフト
〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-10
ユニライフ江坂Ⅱ504 TEL.06-388-8177

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。(送料当社負担)

資料請求券 MSXファン 8月号

T&ESOFT®
全編アニメー
アドベンチャーゲーム
これがA.V.G.の夢だった……。
OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"
21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8ヶ月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの々な思惑がみ、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路進入。ニューロ・サーキット破損・・・・・
太陽系消滅まで・・・・・」
A.V.G.が変わる!!
★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス、ジョイスティック対応)
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを
★主人公は2人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC88:サウンドボードII対応のステレオサウンド。
MSX2:FM-PAC(松下製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC98:サウンドボード対応のFM音源サウンド
X1turbo:FM音源ボード対応のステレオサウンド
発売予定機種 ★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA対応)★MSX2(VRAM128K以上)★X1turboシリーズ
★PC-9801VM/VX,PC-286V ★PC-9801UV/UX,PC-286U ●MSXマークはアスキーの商標です。

ション!
S.F. ANIMATION
PSY-O-BLADE
© 1988 T&E SOFT

アタック'88入場引換券 MSXファン8月号

ATTACK'88 in SUZUKA

今夏のアタックは、鈴鹿サーキットだぁ〜。

ふ〜っふっふっふっ。なんと今年のアタックはね。昨年秋、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ………いやいや興奮のるつぼに陥れた。F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか!」と罵られそ〜だけど、ぢつわ、ほんと〜にそ〜なんです 開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけで、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで………なんと、レーシングカート（ゴーカートぢゃないよ）を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。詳しくは、「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせを見てネ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たギョーカイ著名人も参加するんで、こりゃ〜暑い夏になりそうだぜ。優勝者にはトロフィーとシャンパンのシャワーがもれなく貰えるよん。（たぶん）

その他にも、ついでと言っちゃあゼータクすぎる怒濤の新作発表会もある。また「レーシングカート爆走大会」参加者はもちろん、会場見学者にもプレゼントを用意しているからネ。

……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

イベント会場への交通機関の情報は、次号当社広告で知らせるから待っててね。

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむT&E SOFT主催のイベントです。毎年2回各地で開催しています。

▲1987年F−1日本グランプリ

日時▶8月20日(土)
午前11:30〜午後3:30予定

会場▶鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料!

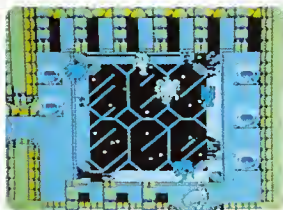
サーキット入場料は、参加者、見学者にかかわらずT&E SOFTが負担します。尚、見学者の方は、左横にあります（アタック'88入場引換券）を切り取って、アタック'88当日必らず持参して下さい。引換券1枚で5名まで入場できます。

雨天決行 雨天の場合は内容を変更して開催します

ATTACK'88 in SUZUKA 開催の「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせ

■募集人員／100名
■応募〆切／7月末日消印有効
■応募要項
必ずハガキで「T&E SOFTアタック'88係」宛にお申し込み下さい。住所、氏名、年令、電話番号、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員番号を、それから、「レーシングカート爆走大会参加希望」と御記入の上、応募して下さい。
★応募者が100名を越える場合は、抽選となります。（なお、T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は優先選考させて頂きます。）参加当選者には、8月15日までに当社から招待状を発送いたします。アタック'88当日、必ず招待状を持参して下さい。なお、選にもれた方でも、アタック'88には自由に参加できますので、どしどしお越し下さい。

＊イベントの内容については、予告なく変更する場合があります。

ハイドライド3 MSX、MSX2好評発売中!

★ロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★さらに操作性を向上させたマルチウインドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★ジョイスティック対応。

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)（要2ドライブ）5"2D・2枚組
★MSX (RAM16K以上) 4メガロム
★MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム
各¥7,800

●PC-9801VM/VX、PC-286V 5"2HD…………¥7,800
●PC-9801UV/UX、PC-286U 3.5"2HD………¥7,800
●X1／turboシリーズ（2ドライブ専用）5"2D・2枚組……¥7,800

●ハイドライドブロンズパック
（ハイドライドIIとハイドライド3の2本組）
MSX (RAM16K以上)
¥9,980

※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。
※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。

●MSXマークはアスキーの商標です。

PSY-O-BLADE 体験フェア開催のお知らせ

全国縦断

T&E SOFTでは、北は札幌から南は九州福岡まで夏休み期間中、各パソコンショップの御協力をいただいて、S.F.アニメーションアドベンチャーゲーム「サイオブレード」の体験フェアを開催します。スケジュールは以下のとおりです。どんどん最寄りのパソコンショップにお立ち寄り下さい。
T&E SOFTオリジナルグッズのプレゼントもありますヨ。

★北海道地区
8/2(火) YESそうご電器（システムプラザ・5F）

★東北地区
7/30(土) 電巧堂（DaC仙台東口店）
7/31(日) 電巧堂（DaC仙台本店・4F）

★関東地区
7/22(金) 上新電機（J&P渋谷店）
7/23(土)・24(日) 上新電機（J&P町田店）

★中部地区
7/30(土) 栄電社（テクノ豊橋・2Fイベントフロア）
8/21(日)・22(月) 栄電社（テクノ名古屋・4F）
8/27(土) ジャスコ（岡崎店・シビコ3F）
8/28(日) カトー無線電機（本店・4F）

★近畿地区
7/23(土) 上新電機（J&Pメディアランド）
7/24(日) 上新電機（J&Pテクノランド）
7/30(土) 星電社（SeidenC・スペース三ノ宮本店）
7/31(日) 上新電機（J&P京都寺町店）
8/5(金) ニノミヤ梅田駅前店（朝日ハイメディアセンター）

★中国地区
8/6(土) ダイイチ（パソコンCITY）

★九州地区
8/7(日) ベスト電器（福岡本店）

T&Eマガジン No.18 請求券 Mファン8月号

'88 総合カタログ 請求券 Mファン8月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■[illegible]をお送りください（葉書での請求はお断わりします）
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT Inc.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集　アルバイト可

HEART SOFT

ハート電子産業㈱
〒221　横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL.045-461-6071㈹

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。 ※送料サービス

熱血スポ根
広告マンガ

テクノの星

テクノポリス編集部
& 佐藤元

汗と涙の
パソコンゲーム誌
テクノポリス
8月号
好評発売中
特別定価580円
毎月8日発売
徳間書店

THE LINKS INFORMATION PAGE

夏は思いっきり、リンクス!

これから始まる夏休み。今年こそ何かに挑戦したい。リンクスではその期待に応えるべく『パソコン通信大博覧会』を企画。今月はモデムのプレゼントもあってとってもすごい!

夏の特別イベントのお知らせ

海へ山へプールへと忙しい夏休みだけど、ちょっと寝苦しい夜には窓をパパッと開けてパソコン通信なんてのもいい。風鈴がチリリリッとくればなおさらだね。リンクスではそんな夏にぴったりのメニューをこの休み期間中だけ特別に用意しているという。NWG(ネットワークゲーム)も、もちろんあるけど、どこかがちょっと違うらしい。というわけで、以下にいくつかご紹介しよう。

●夏休み宿題お助けマン

ズバリ、宿題をやってくれちゃうコーナー。『A1クラブ』に突如姿を現した寺子屋がその実体だ。中には京都大学を出て、そのうえに外国の大学まで出てしまったという勉強の大好きなタイラ先生がいる。下のコーナーの写真で紹介しているけど、ただの宿題の答えを教えちゃうというヤボなことはしない。ゲームの答えを知ってしまうと、楽しさが半減してしまうのと同じように、勉強だって答えだけを知ってもしかたない。そういう考えから、先生が比較的やさしい問題をヒントとして逆に出題するということもある。リンクスの会員みんなのあったかい家庭教師って感じだね。

●なんでも答えマンデー

深夜放送のノリで、いま思っていること、考えていること、いいたいこと、そのすべてをぶちまけてしまうコーナー。なんでも、ガンビータイラという名前の人が教祖だというハナシ。

●のりぴーに私の歌を歌わせたい作詞コンテスト

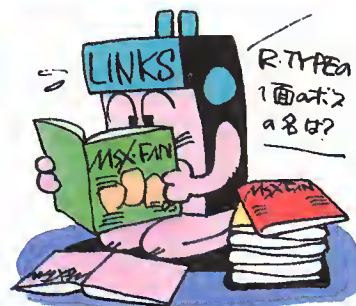
彼女らしい歌詞をメールで送りましょ!

●夏休みNWG祭り

いうまでもなく『A1グランプリ』『ミッドナイトラリー』『ガーリーブロック』『ダイレス』の4本だてのこと!

Mファンでは MSXの クイズ大会!

さて、日頃リンクスの中に家を建ててがんばっているMファンとしても、暑苦しい夏を忘れさせてしまう、難解なMSXのクイズ大会を計画。大博覧会というのだから、博識を広げなくってはね。題して『MSX・FAN杯クイズ・グランプリ』。これには3つの部門があって、①ゲーム②ハード③プログラムっていうぐあい。各部門ごとにの優勝者にはMファンの銀ピカの特製テレカをプレゼント。そして3つの部門の合計点数がバツグンによかった人を総合優勝として、編集部からMSX・FANを1年分プレゼントしてしまう。編集部から毎月キミの家に送っちゃお、と思うのだ。

クイズのほうは、春の『MSXわくわくドリーミン!』でやったような○×式と、3つの答えのうち正しいものを選ぶ三択式の組み合わせにする予定。

それで、気になる出題は十字軍のボスとファンダムのボスと百字軍のボスが担当する。いまからちゃんと勉強しておいてね。ここだけのハナシだけど、出題の範囲は7〜9月号にするつもりなのだ。MSXが大好きで、ゲームが大好きな人ならかならずできるようにと心がけてる。意地の悪い問題はとりあえずナシ。み〜んなができちゃったら、短い時間で答えてくれた人が優勝かな。

それでは、リンクスのクイズ大会で会いましょ!

パソコン通信 大博覧会

今回の特別メニューは正式には8月1日から、とすこし先のことなんだけど、7月から、実験的にスタートする。ここにある写真はそのまたうんと始めのほうの写真だ。ぜひ、自分の目で見て体験してほしい。そして参加してほしいと思うのだ。

⇨NWG『ガーリーブロック』。ロボット同士の闘いだ!

⇨NWG『A1グランプリ』でタイムを競う

⇨『A1クラブ』にできた寺子屋はここ!

⇨タイラ先生はこんな問題を出した。因数分解かあ……

⇨なるほど1回カッコをはずしちゃうわけね。ウンウン

リンクスからモデムをプレゼント!

ここで、すんごいお知らせ。リンクス専用のモデムを合計で5つ、いや10個だったか、いえいえもっとすごい数、200個をリンクスからプレゼントしてしまうというのだ。応募券はなし。いつもMファンを借りて読んでるだけのキミも応募OK。ただし、ある問題の答えを書いてないとダメになっちゃうから注意。正しい答えを書いてくれた人が多かったときは、もちろん抽選。さて、その問題とは……。

<問題>下の○○の中に入る文字は何でしょう?

日本で唯一、グラフィックやプログラムも転送可能なMSX専用ネットワークは、

ザ・○ンクス

わかったかな? わかった人は右のハガキの書きかたを見ながら正しく書いて応募してほしい。ただし、とっても重要なのは、もし当たって通信を始めたら当然アクセス料金や電話代がかかってくる(ふつうで月に数千円ぐらい)ということ。だから、18才未満の人はかならず保護者(例えばお父さんやお母さん)の署名と印をもらって応募すること。しめ切りは7月22日必着。発表は人数が多いので発送に変えさせてね。

応募ハガキの書きかた

※当選された場合は、リンクスをご利用していただく場合に、当初月間基本料金の半年分3千円が必要となります。

➲これをスロットに差して電話をかければ、数秒後に通信体験!

遊・アクセスガイド (リンクス内のイベント情報)

7/1	●『ビギナーズエリア』スタート はじめてリンクスに入った人、はじめて通信を体験する人のためのコーナーが誕生します。ちょっぴり不安だった人も、ここをのぞけば百人力。やさしく親切にあれこれ教えちゃいます。はじめての人のみが参加できるボードには、質問や意見が書きこめて、不安解消ね。2か月間は無料参加可能。それをすぎると、通常料金がかかって、書きこみ用のボードには入れなくなります。 ●『タイラくんの寺子屋』スタート 『A1クラブ』内に夏休みの宿題の相談にのろう、というコーナーが誕生。期間は9月10日頃までの予定だけど、その間はタイラ先生がみんなの疑問に答えてくださる。タイラ先生は独身の28才男性というウワサなんだけど、京大を出てアメリカのUCLAの大学院を出ちゃったという秀才。特に化学、物理、英語、数学がお得意だそうです!
毎金曜 夜9時	●NWG『A1レーシングクラブ』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)でラリーを楽しもう、という企画です。5週連続で勝ち進むと、NWGのグランドチャンピオンとして特別に認定されます。開催は『A1クラブ』のA1サーキットにて!
7/16	●世界横断クイズ大会 クイズを解きながら、世界を横断してしまう、というクイズ大会。某テレビの「ウルトラ○○○」を思いうかべてみれば、だいたいがわかってもらえるはず。特徴は、夜8時にいっせいにスタートすること。だから参加者は全員その時間には集合していることになるね。いったい何人ぐらいの人が参加するのかな。当日は百科事典を用意して、物知りの友だちといっしょに挑戦するのがいいと思うよ。このイベントは7月30日にもあります。出題はもちろん毎回違うので、何度も挑戦できます!
7/25	●NWG『ガーリーブロック』チャンピオン大会 自分で組みたてたロボットのガーリーを、通信を使ってどっかの誰かのガーリーと闘わせてみよう、というゲーム。誰のガーリーがナンバーワンになるか楽しみだね。意外と女の子が組みたてたヤツだったり、想像するとおもしろい。通信だから顔が見えないぶん、特にそう思う。

めいおう星通信

```
MFN N00203M                ¥400 *****
  FROM ID 6007611        ◆ 88年05月
  HOW ARE YOU!           ◆ 08日00時
   ど"ーも。 はし"めまして、ごーし"で"す。
   MSX-FANをみて LINKSを かいました。
   GAMEを2ほんもらって ラッキーで"す。
   まだ"100%つかいこなせないけど"、
   けっこーたのしいで"す。LINKSをしょうかい
   している MSX-FAN にかんしゃ!!!

   PS ダ"ウンロード" サービ"スは
      ちょくせつDISKにSAVEで"きるよーに
      なりませんかねーーー!
                                 MSX・FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.
```

➲ダウンロードの問題はリンクスへ直接メールを出そうよ

```
MFN N00203M                ¥460 *****
  FROM ID 6031215        ◆'88年05月
                         ◆ 15日14時
  SONGOKUとうし"ょう!
  オッス!おいらGOKU。LINKSとかけてかっぱ"え
  び"せんととく。こころは、やめられないとまらない。。
  とにかくサイコー!!おいらが"LINKSをはし"めた
  のはともだ"ちの「わしら」にMSX・FANをみせても
  らったからなんだ"。それまで"はMSXマ××ンをよん
  で"たけど"それからMSX・FANのファンなんだ"!
  (ははっ) LINKSをはし"めてすぐ"ともだ"ちに
  なったひとが"10さいもうえだ"ったけど"なかよしな
  んだ"。 LINKSにはいってキクラなゲ"ームし"
  んせいに、しゅうしふをうとう!!!
                                 MSX・FAN
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.
```

➲いよっ、元気いいじゃん。明るいやつってうれしいぜ!

```
  FROM ID 2251049        ◆'88年06月
  はし"めましてピ"ニオンで"す ◆ 02日16時

  めいおうせいつうしんには、はつメールのピ"ニオン18
  Tで"す。ピ"ニオンとよんで"くだ"さい!
  ところで"ダ"ウンロード"サービ"スだ"けど"、べ"
  つにDISKで"もいいんし"ゃない?
  ぼ"くはデ"ータレコーダ"ーもってないし・・・
  しょうば"いが"たきのYマガ"さんもおみせもったし、
  ここらへんで"きをつけといたら?
  DISKたいおうになるのをこころまちしています!
  で"はみなさんさようなら!          END
                                  えんど"
      ピ"ニオン18T
F1OK! NEXTBACKINDEXEND No.
```

➲この件に関しては交渉中なんだけども〜。ゴメン!

『A1クラブ』のスタート地点のすぐ南のブロックにあるMファンへようこそ! 冷た〜い麦茶をごちそうしましょう。ほんとにきょうは暑いこと……。通信で、お茶をごちそうするのってどこか不思議。ままごとのような夢の中のような、ここはそういうところ。今月もメールをありがとさん!

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-211-3441

ゲーム以外にも、もっと知りたいいろんなこと、の新連載

FAN CHOICE

FMパック

FM-Pana Amusement Cartridge

7月号で紹介したFMパックをもうすこし詳しく、特に拡張BASICについて書いてみたい。せっかく自分で自由に使えるのだからね。プログラムコンテストの応募もよろしく！

パナソフトセンター
☎03-475-4721
7月中旬発売予定

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	32K
セーブ機能	内蔵SRAM/ディスク
価　格	7,800円

※ただし音楽プログラムはテープ、ディスクにのみセーブできます。

安いのが魅力！

安い！　これはたいへんに安い。7月中旬に発売予定のFMパックはSRAM(ゲームの途中のデータをセーブする)の機能に9和音のFM音源＋FM音源用拡張BASICの機能を加えてなんと7800円！　これまでのMSX用の音楽ユニット、A1シンセに比べると約5分の1の値段になっている。PCM音源がないとか、演奏を記憶することができないとか、機能的にはちょっと劣るけど、これからFMパック対応の音楽ソフトもいろいろ発売されそうだ。大きさも、ふつうのカートリッジより4センチ背が高いくらいとコンパクト。これはちょっと「買い」だよ！　ゲームソフトもこれからFM音源に対応したもの(♪マークがつく)が発売される。

音色・音律・リズム

FMパック用の音楽ソフトはまたつぎの機会にするとして今回はこのFM音源とFM音源用拡張BASIC(以下拡張BASICと略称)でどんなことができるかのをレビューしよう。

拡張BASICの命令は全部で10種類。ほとんどはFM音源ならではの機能を使うためにCALL　XXXXという形で呼び出し、PLAY文でMML(Music Macro Language……音楽を演奏するための諸設定)を用いて音を出す。MMLの種類も、ふつうのBASICに比べると増えていて、何といっても違うのがリズム音源を鳴らすためのリズム音用MMLだ。それではプリセットの音色データを見てみよう。

プリセットの音色は0～63までの64音。FM音源といってもオペレータ(音のもとになる発振器)が2つのカンタンなもので、A1シンセをちょっと簡略

音色データ一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ　1	21	シンセサイザベル	42	PohdsPRA
1	ピアノ　2	22	チャイム	43	チャーチオルガンL
2	バイオリン	23	シンセ・ベース	44	チャーチオルガンR
3	フルート　1	24	シンセサイザー	45	シンセ・バイオリン
4	クラリネット	25	シンセ・ドラム	46	シンセ・オルガン
5	オーボエ	26	シンセ・リズム	47	シンセ・ブラス
6	トランペット	27	ハーモ・ドラム	48	ホルン
7	パイプオルガン　1	28	カウベル	49	三味線
8	シロフォン	29	ハイハット	50	マジカル
9	オルガン	30	スネア・ドラム	51	ワワワ
10	ギター	31	バス・ドラム	52	ワンダーフラット
11	サンツール　1	32	ピアノ　3	53	ハードロック
12	エレキベース	33	ウッドベース	54	マシーン
13	クラビコード　1	34	サンツール　2	55	マシーン　V
14	ハープシコード　1	35	ブラス	56	コミック
15	ハープシコード　2	36	フルート　2	57	SE-コミック
16	ビブラフォン	37	クラビコード　2	58	SE-レーザー
17	琴　1	38	クラビコード　3	59	SE-ノイズ
18	太鼓	39	琴　2	60	SE-星　1
19	エンジン　1	40	パイプオルガン　2	61	SE-星　2
20	UFO	41	PohdsPLA	62	エンジン　2
				63	無音

リズム音用MML一覧表

文字	意味	値のとる範囲	初期値
B	バスドラム音を発生	—	—
S	スネアドラム音を発生	—	—
M	タムタム音を発生	—	—
C	シンバル音を発生	—	—
H	ハイハット音を発生	—	—
n (数値)	直前までに書かれた楽音を発生し、n分音符分待つ	1≦n≦64	—
V n	音量を設定する	0≦n≦15	8
!	直前に書かれた楽音の音量をアクセントボリュームにする		—
@ A n	アクセントのついている楽音の音量を設定する	0≦n≦15	—

音律一覧表

番号	音律
0	ピタゴラス
1	ミーントーン
2	ヴェルクマイスター
3	ヴェルクマイスター（修正）
4	ヴェルクマイスター（別）
5	キルンベルガー
6	キルンベルガー（修正）
7	ヴァロッティ・ヤング
8	ラモー
9	完全平均率　（初期値）
10	純正律　C　メジャー　(a　マイナー)
11	純正律　cis　メジャー　(b　マイナー)
12	純正律　d　メジャー　(h　マイナー)
13	純正律　es　メジャー　(c　マイナー)
14	純正律　e　メジャー　(cis　マイナー)
15	純正律　f　メジャー　(d　マイナー)
16	純正律　fis　メジャー　(es　マイナー)
17	純正律　g　メジャー　(e　マイナー)
18	純正律　gis　メジャー　(f　マイナー)
19	純正律　a　メジャー　(fis　マイナー)
20	純正律　b　メジャー　(g　マイナー)
21	純正律　h　メジャー　(gis　マイナー)

●読者アンケートのハガキに、FMパックについての質問があったので、ここでお答えします。①MSXオーディオ対応のソフトはFMパック対応？⇨MSXオーディオのほうが多機能で、しかも音色の番号も違います。まずできないと考えたほうがよいでしょう。②FMパックを差せば、どのゲームもFM音源になる？⇨これは絶対ムリ。FMパック対応と明記されたものに限ります。Mファン9月号から、対応のソフトには♪マークをつけてお知らせすることにしました。

化したものなのだが音色はなかなか良いし、和音でいろいろな音を組み合わせても音が干渉しあうこともない。音色パラメータのデータを理解すれば自分で音色を作ることもできるけど、これはちょっと高度なワザだ。

さらに、このFMパックがユニークなのは音律(音の高さの合わせかた)をいろいろに設定できること。耳なれているのは一覧表の9番の「完全平均律」だけど、これ以外にもいろいろな音の並べかたがあって、和音の響きがずいぶん違う。このへんは「DX7II」などの最新シンセの流行を取り入れてますね。

つぎにリズム用MMLについて。使い方の大きく違うのは同時に鳴らす音(5音中3音まで)を並べて書く、ということ。たとえば"BC8"と書いてあったら「バスドラムとシンバルを同時に鳴らし、8分音符待ってつぎの音を出す」という意味になるのだ。これは、リズムパターンのプログラムを1つの文字列で行えるように工夫されたものでA1シンセのリズム音用MMLの仕様と同じだ。

リストについて

さて、FMパックを買う人が殺到することを予想して(?)プログラムを3つつけておいた。ふつうのBASICのPLAY文のわかる人も拡張BASICがどんな感じかわかるんじゃないかな。最初はプリセットの音色を順番に聴くプログラム、つぎが22種類の音律で和音を鳴らすプログラム。響きが違うのにちょっとびっくりするはず。最後は拡張BASICを使ってFM音源を演奏させるサンプル・プログラム。めんどうそうに思うかもしれないけど、BASICのMMLのわかる人ならすぐ扱える。実際に聴いてみると、かなりテンポを速くしてもリズムの狂いが少ないし、音色の組み合わせもおもしろくて、FMパックはなかなか優秀だなあ、と感じたのであった。

FMパック用の音楽ソフト『シンセサウルス』もおもしろい

FMパック用の音楽ソフトもいろいろ発売される予定だが、まずはこの『シンセサウルス』だ。FM音源の音色作りソフトと五線譜入力形式の演奏ソフトが一体化されている。詳しくは112ページのカミングスーンを!

音色試聴プログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,9)
20 CALL BGM(0)
30 FOR I=0 TO 63
40 LOCATE 0,CSRLIN:PRINT I;
50 PLAY #2,"@"+MID$(STR$(I),2)+"CDEFGABR
2"
60 NEXT
```

音律試聴プログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
20 CALL BGM(0)
30 FOR I=0 TO 21
40 LOCATE 0,CSRLIN:PRINT I;
50 CALL TEMPER(I)
60 PLAY #2,"@0O4CDEFGABR2","@0O4EFGABO5C
D","@0O4GABO5CDEF"
70 NEXT
```

演奏サンプルプログラム by よっちゃん

```
10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE (@33,@42,@42,@42,@3,@28)
30 A1$="O2L8R8FFFR2R8FFR4GGR8"
40 A2$="O3R8L16DEDR8.CDCR16R4R8L8CO2BR8B
O3C"
50 A3$="O3L8DO2GAO3D&DE&EC&C&C&CDDO2GAO3
C"
60 A4$="O3R8L16DEDR8.CDCR16R4R8L8CO2BR8B
"
70 B1$="@8V12O5R8F16F16R2.R8GR8GR8G12"
80 B2$="@16O6R8R8R8L8E&E2R8R8R8G&G2"
90 B3$="@16O6R8R8R8L8E&E2R8R8R8F&F2"
100 C1$="@8V12O5R8A16A16R2.R8BR8BR8B12"
110 C2$="@16O6R8R8R8L8G&G2R8R8R8B&B2"
120 C3$="@16O6R8R8R8L8G&G2R8R8R8A&A2"
130 D1$="@8V12O5R8C16C16R2.R8DR8DR8D12"
140 D2$="@16O6R8R8R8L8C&C2R8R8R8E&E2"
150 D3$="@16O6R8R8R8L8C&C2R8R8R8O5B&B2"
160 E1$="O6F8L24EFEL8DEC&C&CO5AO6CDEG&GF
EC"
170 E2$="O6EFEF&FL24EFEL8DE&EEGB&BL24ABA
L8ED"
180 F1$="@3O6A8L24GAGL8FGE&E&ECEFGB&BAGE
"
190 F2$="O6GAGA&AL24GAGL8FG&GGBO7D&DL24C
DCO6L8GF"
200 F3$="L16O6EFEFCEDGEGBAEGECDEGBAEDGAC
DECDEC"
210 F4$="L16O6CDAGDAGEFAGBAEDFEDGEDECDFD
EGFAGB"
220 F5$="L16V10DEFCDADEFGAGEGABGEDGEDGED
EDEGABO7C"
230 G1$="BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16C
B16BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16HB16"
240 G2$="BC8H16H16C8H16H16C8H16H16C8H16C
B16BC8H16H16C8H16H16C8H16H16S16S16SM16SM
16"
250 G3$="CB8H16H16C8H16H16B8H16H16B8H16H
16H16H16BSM8R16BSM16R8BCM8"
260 PLAY #2,"T160","T160","T160","T160",
"T160","T160","T160","T160"
270 PLAY #2,A1$,"","","",E1$,"",G1$
280 PLAY #2,A1$,"","","",E2$,"",G1$
290 PLAY #2,A1$,"","","",E1$,F1$,G1$
300 PLAY #2,A1$,"","","",E2$,F2$,G1$
310 PLAY #2,A2$,B1$,C1$,D1$,"","",G2$
320 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,"","@28"+F4$
,G1$
330 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,"",F3$,G1$
340 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,"",F4$,G1$
350 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D2$,"",F5$,G1$
360 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,F4$,F5$,G1$
370 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,F4$,G1$
380 PLAY #2,A3$,B2$,C2$,D2$,F4$,F5$,G1$
390 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D2$,F5$,F3$,G1$
400 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,F3$,F3$,F4$,G1$
410 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F3$,F3$,F4$,G1$
420 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F5$,F3$,F4$,G1$
430 PLAY #2,A3$,F4$,F4$,F4$,F4$,F4$,G1$
440 PLAY #2,A4$,B1$,C1$,D1$,B1$,C1$,G3$
```

9月発売予定

R-TYPE アール・タイプ

先月にひきつづきR・TYPEの開発状況をマップでレポート

アイレム
☎06-535-4888

媒体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
セーブ機能	
価格	7,300円

開発のほうは、3面までがかなり進展!!

先月のFAN SCOOPでは、まだステージ1あたりしかできていなかったので、今月はその先を少し紹介。

ステージ1のほうは、こまかいところが手なおしされて、より完成へと近付いてきた感じだ。ほかのステージも着々と開発が進んできている。ステージ2のマップとステージ3の巨大戦艦を載せておくので、じっくりと見てほしい。どちらも開発中のものだが、見応え十分のできばえだ。オリジナル(つまりゲーセン版)とは、色やこまかい部分での違いはあるにしても、MSX1で、よくもまあここまで『R・TYPE』を再現したものだ。

FMパックに対応のBGM

先月にも報告したけれど、『R・TYPE』は、松下から発売のFMパックに対応して、迫力のBGMをFM音源で再現してくれることになった。これだけの見ばえで、音楽もいいとなれば、ますますいうことなしだ。

まだ、本当の音を聞いてはいないけど、FMパックは最大9音まで鳴らすことができるから、自然と期待もふくらむってわけ。十分期待して待っていよう。

今回は、ステージ1を少しと、ステージ2、3を紹介しておこう。ステージ2の美しい背景とボスキャラの不気味な動きはとくに見ものだ。

ステージ1はほぼ完成へ!

ステージ1は先月も見せたとおり。今月は、敵キャラクタなども増えて、ほぼ完成へとむかっているようす。3点ほど写真を載せておくので、もう1度感動してほしい。

⬆だんだんこまかいところができてきて、いっそうよくなった

⬆ゴンドランの動きは反時計回りです。先月号のは間違いでした

⬆『R・TYPE』といえばやっぱりこいつ。ドブケラドプスなしには『R・TYPE』は語れない。というぐらい有名だね

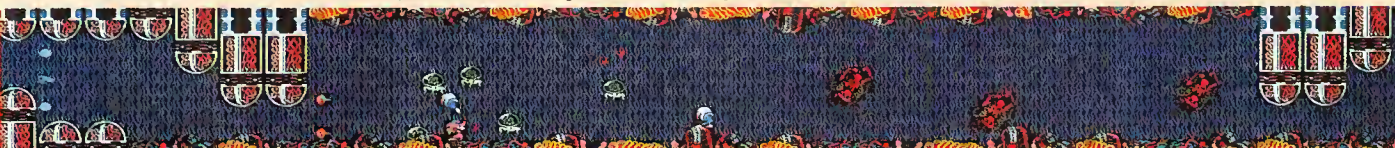
ステージ2のマップを紹介

ステージ2は、MSX版『R・TYPE』のステージの中では1、2を争うぐらいキレイなできだ。

途中出てくる、クラゲのような敵の足までしっかり動いていたり、上下から飛びかう敵の動きも速くていい。

後半には、インスルー、ゴマンダーと2つのデカキャラが出てくるけどどちらもよく動く。写真ではわかりにくいけど、インスルーがゴマンダーに入っていくと、管がボコボコっとなるあたりのこまかい配慮がうれしいね。

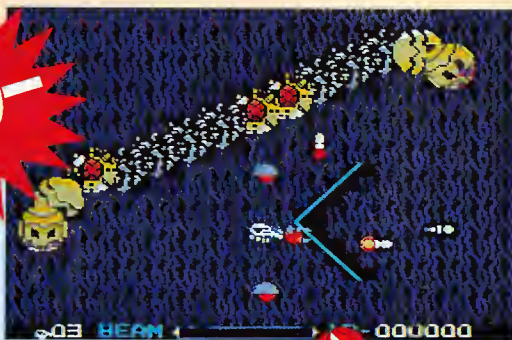
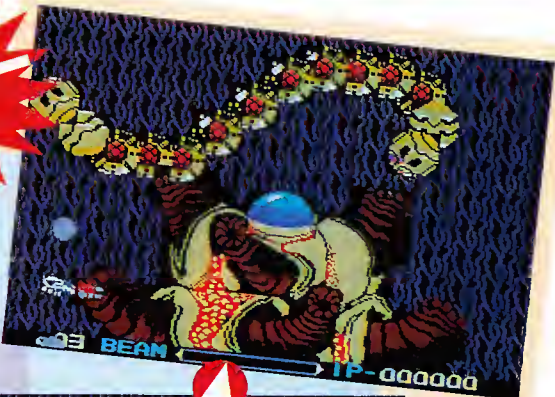
⬅このクラゲみたいなやつの足がちゃんと動くのだよ

⬅上下から敵が飛んでくる。こいつの動きはやたら速い

ステージ3は巨大戦艦そのもの。今回掲載した巨大戦艦のマップ(?)は、砲台がついただけのものだけど、もう感じは出てるよね。こいつの大きさは有名だけど、3画面分ぐらい。右の画面写真で見てみると、具体的な大きさがつかみやすいだろう。デカキャラが多いのも『R・TYPE』の特徴のひとつだ。

↑ステージ3の最初の部分。このステージは戦艦の頭からおしりまでという感じ

↓それにしてもデカい。自機のR－9とくらべると大きさがケタちがいだ

↑巨大戦艦をマップのようにつなげ合わせるとこうなる。やはりこの大きさは普通じゃない。中央のくぼんだところに本当は弱点がつくはずなんだ

→画面中央の目玉みたいな部分がゴマンダーの弱点。インスルーをうまくよけて攻撃するわけだ。それにしてもグロテスクなキャラだ

↗ステージ2の後半に出てくるインスルー。ヘビのようにくねくねして飛び回る。インスルーの動きもオリジナルに忠実に作ってあるのだ。じつにこまかい！

←ステージ2のボスキャラ、ゴマンダー。インスルーが出たり入ったりする

塔から脱出し、女神イシターを復活させろ!

THE RETURN OF ISHTAR
ザ・リターン・オブ・イシター

ナムコ
☎03-756-7651

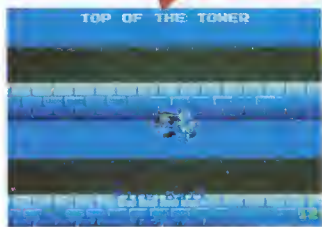
媒体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価格	6,800円

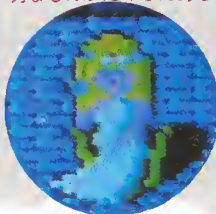
1人でもプレイできるけど、2人のほうがずっとラク!

黄金の騎士ギルは、ドルアーガ打倒と恋人カイを助けるため塔にむかった。ギルは持ちまえの勇気で、ワナやモンスターの攻撃をかわしていき、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドの力を借りてドルアーガを倒し、その魔力を封じこめた。カイを助けることはできたが、ドルアーガの魔力が解けたため、塔は元の廃墟と化し、出口がわからなくなってしまった。「イシターの復活(リターン)」のために、なんとしても女神イシターにブルー・クリスタル・ロッドを渡さなければならない。

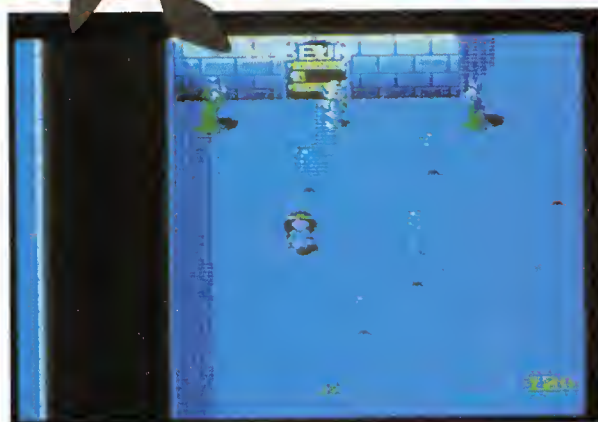
――というのが、前作にあたる『ドルアーガの塔』からのストーリー。ここから、本作『ザ・リターン・オブ・イシター』がはじまるという設定だ。

今回主人公となるのは、カイとギルの2人。ただし、2人でプレイするときはカイだけを操作。ゲームの目的は、ストーリーにもあるように、塔から脱出し、ブルー・クリスタル・ロッドを持ち出すこと。ただし、ドルアーガの魔力が解けたことによって、モンスターたちはコントロールを失い狂暴になっている。2人で協力して、全127部屋の塔をクリアしよう。女神イシターの力を取りもどせ!

そしてここからスタート

◐ここが最上階。いわゆるスタート地点だ。この部屋は楽だけど……

各部屋には不思議なものがたくさん

フォーク
◐なぜか大きなフォークがある。部屋の名がキッチンだからかな?

美女
◐とつぜん美女。意味不明なものがたくさんある

トロフィー
◐部屋のかたすみにトロフィーが。部屋の名はトロフィールーム

◐モンスターは気持ち悪いやつばかりで、種類も多い。バットやマジシャンにかこまれてしまった。画面上部にはつねに黒い帯がある

基本的な流れはカンタン!

◐各部屋とも、まずは歩いてみないとなにもはじまらない。敵には気をつけてとりあえずは歩き回ろう

カギを見つけて
◐歩いているとカギを見つけられるはず

とうぜん敵と戦う
◐敵と戦うときは、2人で力を合わせて!

ドアを開けよう!
◐カギを取ったらドアを開けよう。ドアには2人並んで入るのだ

やった!次の部屋だ

ゲームは2人の主人公でじょうずに進行

プレイヤー1はかわいい女の子

このゲームの真の主人公は、やっぱり「カイ」。一見、かわいいだけの女の子だが、呪文を使って魔法をかける。力はないけど呪文で攻撃したり、防御したりの魔法の名人。髪の毛を揺らしてさっそうと歩く姿はなんとも勇ましい。

カイ

◐カイの４ポーズ。長い髪の毛を左右にゆらして、ちょこまか歩く。こう見えても魔法の名手。ドルアーガの塔で、ギルに助けられたのだ

呪文を使って大活躍

◐呪文を選ぶときは、画面下に各分野ごとの魔法がアイコン式に表示される

◐飛距離を自由に変えて炎を飛ばせる呪文

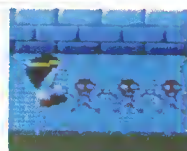
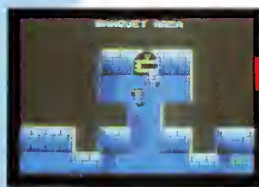
◐弾を飛ばして爆発させることができる

◐ドクロが飛んでいく呪文。不気味だね

1人プレイ、2人プレイ、どちらにしてもお世話になる主人公は「カイ」。彼女の魔法なしには、『ザ・リターン・オブ・イシター』は語れないというぐらい大切な存在。

敵キャラに触れるとやられてしまうという“か弱さ”の反面、カイが使える魔法の呪文は64種類。攻撃、防御、援助、認識、治療、特別な呪文と、用途にあわせて6分野にわかれている。

画面はカイ中心

画面の表示もカイ中心で、もたもたしているとギルは画面の外に置いていかれるぞ。

◐ギルが動かないまま、カイだけが移動すると……

◐ギルは画面から消えちゃう。おいてきぼり

プレイヤー2はカイを守る騎士

ゲームの内容からすると、準主役の「ギル」くん。黄金のヨロイに身を包んで、いつもカイを守っているナイト（騎士）だ。魔法はカイにおまかせで、騎士らしく剣が彼の唯一の武器。カイのサポート役として、勇敢に活躍してくれるぞ！

ギル

◐黄金の騎士ギル。『ドルアーガの塔』では完全に主役だったのに今回は準主役。剣の攻撃と強い体力は、ゲーム中たよりになるぞ

ギルは剣で立ちむかう

◐◑ギルがモンスターに近づくと、さっそうと剣を振りかざし、攻撃態勢になり、これで攻撃できる。このへんは『ドルアーガの塔』と似ている

いつも、カイを守っている縁の下の力持ちの「ギル」。

ギルの武器は剣。モンスターに近づくと自然と剣を振りかざすので、そいつでモンスターを倒すのだ。ギルのほうはカイと違って、モンスターに触れただけではやられない。ただし、戦っているうちに体力が減ることもあるので注意。ギルがやられてもゲームオーバーだ。

発売中

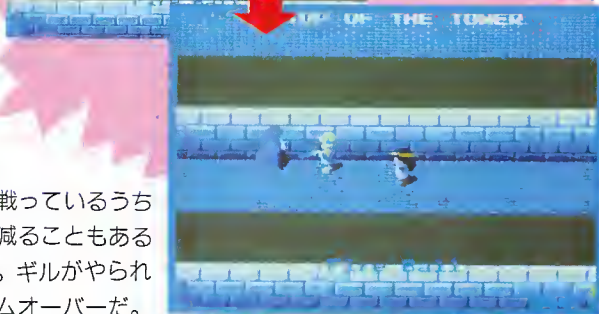
FAN-NEWS

プレイする者にNYを感じさせるハードボイルドAVG

KISS OF MURDER 殺意の接吻（くちづけ）

キス・オブ・マーダー

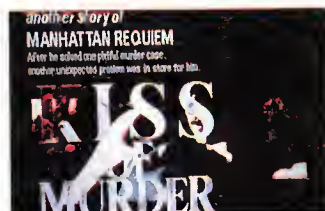
リバーヒルソフト
☎092-771-3217

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	6,800円

another story of MANHATTAN REQUIEM

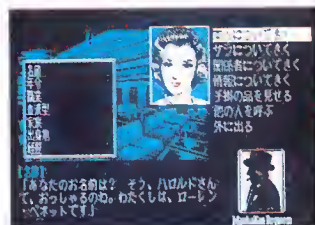
都会の闇に消えた美女の命と青い宝石、それを追う刑事J.B.

NY(ニューヨーク)の冬のある夜。ひとりの女性が欲望の腕に抱かれ、殺意の接吻を受けた。その女性はサラ・シールズ。彼女のアパートで、何者かに頭部を鈍器で殴られて殺されたのだ。それだけならただの殺人事件なのだが、彼女の命といっしょに消えた時価数10万ドルのサファイヤ「青い嘆き」が、事件を異質なものにしていた。そんな事件の真相を追うべく、刑事J．B．はNYへ向かった。

さて、今回の『殺意～』はしっかりしたシナリオで定評のJ．B．ハロルド・シリーズの第3弾。

BGMを『殺意～』からはFMパック対応にしたのはなんともうれしい。

美しいオープニング。KISSの文字の向こうに見える女性はだれ？

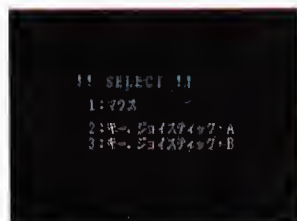
昨日の敵は今日の…、前作の記憶にだまされてはいけない

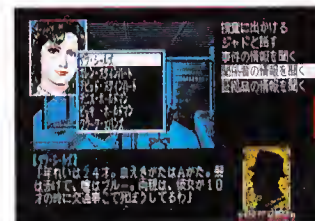
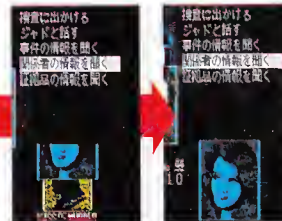
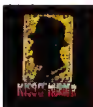
今回の事件の舞台や登場人物などは前作の『マンハッタンレクイエム』と変わったところはない。それもそのはずグラフィックのデータは前作と同じもので、シナリオだけが新しくなっているからだ。つまり、前作の記憶に頼ってみたところで無意味なのだ。前作と同じところに行ってもいる人物は違うし、前作で見た顔の人物も名前や素性（すじょう）が違う。もっとも前作をプレイしていない人には関係ないが。

M＆Mという店のマダム。前作では事件の重要なカギを握っていた

だが、今回はガゼボという店のマダム。前作とは設定が違うのだ

右手にはグラス、左手にはマウス、そんな時間を作ってみたい

操作は画面の右上に表示されるコマンド選択ですべて行う。状況に応じて必要なコマンドが画面に表示される。取るものが複数あるときなどはスルリとウインドウが開いて、その全部が表示される。この入力方法はキーボードでもできるが、ジョイスティックとマウスにも対応している。できればマウスでプレイしてほしい。入力がスムーズで捜査に専念できるので、J．B．になりきって遊べるのだ。

その他、人物やアイテムは必要なときだけ表示されるようになっているので、邪魔にならない。だれかの机の上のように資料が山積みということはないらしいね。見たいとき、知りたいときにすぐ出てきてくれる親切設計だ。

キーボード、ジョイスティック、マウスのうち好きな入力方法で！

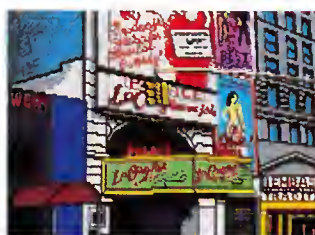
コマンド選択の一例。「聞きこみをする」というコマンドを選ぶと、その地区で聞きこみできる場所が表示される。後は、どこに行くかを選ぶだけだ

画面の右下に表示されているのはJ．B．の肖像。アイテムを選ぶと

肖像の上にかぶさるようにして、選んだものが表示される

ニューヨーカーの友だちの助言を得て、人工島〔マンハッタン〕を駆け巡る

大都会というところは、人ひとり飲みこむことぐらいカンタンにやってのける。ここNYのマンハッタン島も、まさにそんなところだ。ここのどこかに、たった1人(もしかしたら複数かもしれないが)の犯人がきっといるはずなのだ。しかし、J．B．はひとりでNY中を捜しまわらなければならない……。

だが、J．B．にはよき協力者がいた。事件の糸口を見つけるための、重要な助言を与えてくれる人たちだ。元刑事のジャド・グレゴリーと、彼の娘のジェーンだ。ふたりとも、とてもカンが鋭く、いろんな場面でずいぶん助けられる。持つべきものは友だち、というわけだ。

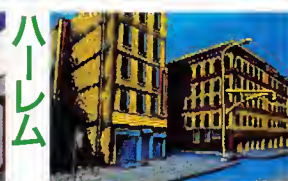
⇧ニューヨーク市立図書館のチャーリー・ウィリスも協力者だ

⇦古い友だちのジャドと娘のジェーン(画面は写真合成)

ブロードウェイ

⇦劇場、映画館、レストランなどが密集する繁華街だ

5番街

⇧ティファニーなどの有名店、トランプタワーがある

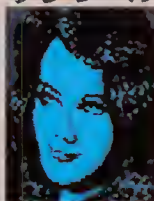
ハーレム

⇧NYでいちばん危険な地区。貧民や麻薬中毒者がいる

しだいに明らかになってゆく、摩天楼の狭間に生きる人間の愛と欲望

摩天楼の狭間に生きる孤独な女性だったサラ・シールズ。はじめのうちはそんなイメージだった彼女も、その周辺を捜査していくうちに、いろいろな男性関係が明らかになってくる。そして、消えたサファイヤ「青い嘆き」にかけられた巨額の保険金のゆくえや、ある男性をめぐる複数の女性の愛と憎しみの数々はどのように解決されていくのか。J．B．の捜査はまだまだ先が見えない……。

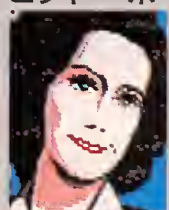
容疑者ファイル

被害者のサラ、そして容疑者の一部を紹介しよう。しかし、捜査の過程で出会う人々、彼らすべてが容疑者の対象といっても過言ではない。NYの街に暮らす人たちは、みんなどこか孤独な感じがする。

サラ・シールズ

今回の事件の被害者。宝石店に勤めていたが、ピアノが弾ける店で働きたいと願っていた

デビット・スタインハート

サラ・シールズの義兄。消えた「青い嘆き」の保険金は彼のところへ転がりこむはずだった

ビッキー・ホールドマン

事件の第一発見者。サラの勤める宝石店の常連客で、彼女に嫌悪感を抱いていたらしい

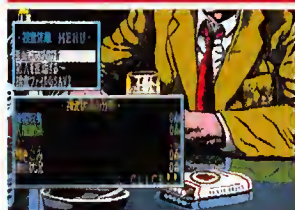
テッド・アドラー

売り出し中のミュージシャン。サラと交際していたらしいが、彼を慕っている女性は多い

ラリー・ジョーンズ

テッドと同じ事務所に所属する二流役者。情緒が不安定で、何をするかわからない

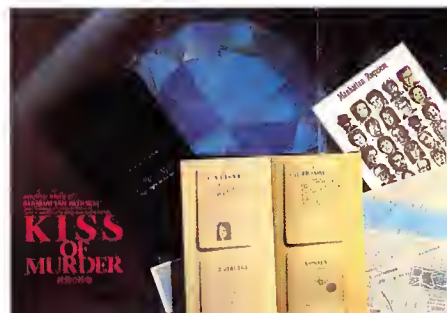
多くの捜査資料、そして1軒のアイリッシュバーがJ.B.を助けてくれる

捜査はどのくらい進んだろうか……

⇧いままでの行動が数値化される。目にみえるとわかりやすい

⇧このゲームではプレイヤーの推理力が、かなり要求されるようだ

捜査の疲れをいやすために、街角のアイリッシュバーに寄って捜査資料をひも解いてみると、新たな発見があるかもしれない。

ゲームでは実際にバーに入ると現在の捜査状況をグラフにしたものが見られる。また、「犯人を推理する」という項目で、ある人物を犯人として推理すると、正しい場合に聞きこみに変化が起きるのだ。

⇨パッケージの中には凝った捜査資料がいっぱい！

9月15日発売予定

単純なゲーム展開に複雑なパズルの楽しいアクション

コナミ
☎03-264-5678

媒　体	ROM
対応機種	MSX MSX2
R A M	8K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

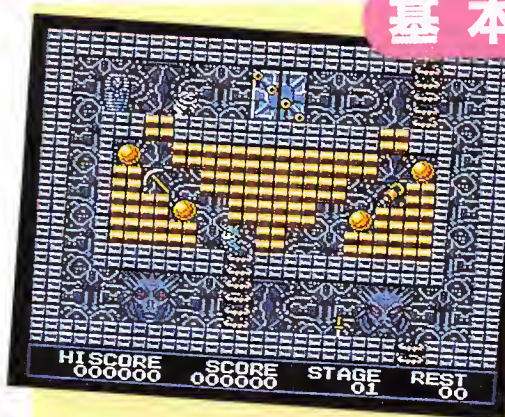
媒　体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	64K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

アクション型パズルが妙に新鮮!!

いくつものピラミッドの部屋から、王たちの魂を葬り(ほうむ)ながら「魂の石」を集めて、ピラミッドの中枢へとたどりつくのがキミの使命だ。

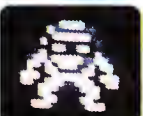
各部屋の造りはパズルのようになっているので、ツルハシやドリルなどのアイテムを順序よく使って壁や床を掘り、魂の石をすべて集めるのだ。魂の石を取り終わって扉のところに行くと、次の部屋へ進めるというわけ。

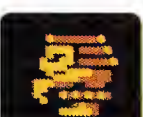
キミの行動をじゃまするのは、4種類の敵キャラ。この敵の動きかたを見切って、引きつけるか、アイテムの武器で倒すかを判断するのがクリアのコツ。ひさびさのアクション型パズルが新鮮で楽しいぞ。

基本画面

➡これは1面。4つある丸いのが魂の石。上の四角いのが出口の扉。ツルハシなどの掘る道具は1回使うとなくなってしまうので、使うときは慎重に考えよう。面によっては、スクロールもする

ポーズをかけると……

➡ポーズをかけると腕立てふせをする。体育系なヤツ

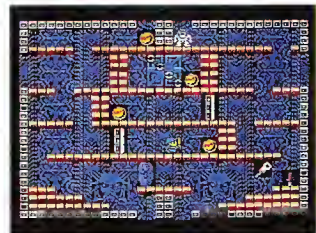
かわいくもにくい敵

⬆スロウマン。ウロウロするだけのまぬけな敵

⬆フロウマン。プレイヤーをやたら追いかける

⬆ピョンシー。ピョンとはねるひょうきん者

⬆ロックロール。石になるから利用しちゃえ

MSX2版

⬆エルギーザの封印はMSX1、2両方がいっぺんに発売になる

MSX版

⬆MSX1といえども、このグラフィック。音楽だってSCCだ

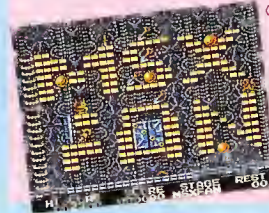
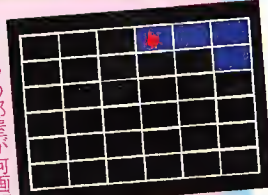
アイテムだけが味方

アイテム	説明	アイテム	説明
ツルハシ	➡ブロック2つ分の床に穴を開けられる	ドリル	➡ブロック2つ分の壁もこれならこわせる
スコップ	➡ブロック1つ分の床を掘るならおまかせ!	ハンマー	➡ガンガンとブロック1つ分の壁に穴を開ける
ナイフ	➡敵を倒す武器。なにかに当たるまで飛ぶ	ブーメラン	➡なんにもぶつからなければもどってくる武器

エディット機能もまた楽し!

このゲームには、オリジナル面が作れるエディット機能がついている。この機能を使った、ゲームエディットコンテストも行われる予定。みんなで参加しよう。

➡1つの部屋が何画面分かを最初に決める。最高6画面まで使える

➡パーツを選択して画面に置いていくのだ

⬆オリジナル面を作るのもじつに楽しい

発売中

アカンベドラゴン

ゆかいなキャラを操作してストラテジー&アクション

ウィンキーソフト
☎06-388-8177

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	※欄外参照
価格	6,800円

頭と腕で敵のキングを倒すのが目的だ!

アカンベドラゴンと5匹の仲間がチェスのコマになったゲーム。ストラテジックシーンで敵(コンピュータ)と交互に相手のキングを攻める。敵のコマと遭遇するとその地形に対応した背景で戦うアクションシーンになる。

5種類のストラテジックシーンのほかにも面をエディットできる。BGMはFMパックに対応しているぞ。

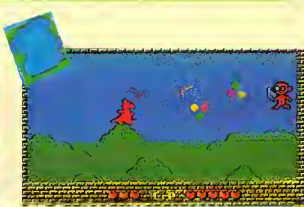
もちろん敵キャラだってユーモア満点!

このゲームには思わず戦意を失いそうになるカワイイ敵キャラが数多く登場する。しかし、油断は禁物だ。敵はこちらのキングを倒そうとスキをうかがいながら、積極的に攻撃をしかけてくるぞ。特にボスキャラ(キング)はHPも攻撃力もケタはずれで、大きな障害となるだろう。

ストラテジックシーン

チェスのようにコマを動かす。動かすコマを選ぶとそれが移動できる範囲がしめされるので、好きな場所に移動する。敵のコマと重なったら、アクションシーンに変わる

アクションシーン

各面4パターンずつ、全部で20パターンの背景がある。ここは森

ここは湖。水中では水の抵抗で動きがにぶくなってしまう

キャラによって得意な地形がある事を覚えておこう。ここは平地

ここは山。空を飛ぶキャラはどの地形でもこなせる

敵キャラの一部をご紹介

こいつは歯をムキ出しにして怖そうだけどザコキャラなのだった

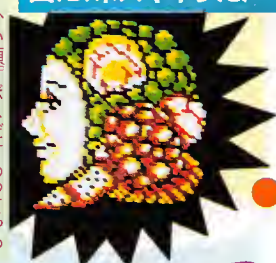
負けると、こちらにオシリを向ける失礼なヤツ

次から次へと飛んでくる矢をよけながら倒すと焼鳥の一丁あがり

縁起もののダルマに対して攻撃するとバチがあたりそう

ダッコちゃんのようだが倒してみるとやはりダッコちゃんみたい

出た、ボスキャラだ!

でかい顔。ボスだけあってやっぱり強い(アタリマエ)

勝てば天国……

面クリアごとにこのほがらかグラフィックがキミをたたえる

……負ければ地獄

負けると仙人にコケにされてしまうのだ

※ゲーム中はコンティニューしかできませんが、エディットした面はディスクにセーブできます。

発売中

オドロ、オドロなアクションRPG

ZOMBIE HUNTER ゾンビハンター

ハイスコアメディアワーク
☎03-402-7001

媒体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

魔王ドルゴを倒し「ライフシーカー」を取り戻せ

美しい国パロマ国の平和はライフシーカーという聖なるてんびんによって保たれていた。ところが、司祭ドルゴがてんびんを地下に奪い去ってから国の平和が乱れてしまったのだ。そこでキミは選ばれた勇士ゼビとなり、ライフシーカーを取り戻すために地下へと旅立つのだ。という設定。

このゲームではしつこいほど同じ場所にとどまって、よっぽどレベルアップしないとクリアは不可能。たとえば、1面の敵を一撃で倒せるような強さになったからといって、2面に進むとあっけなくやられたりするのだ。

↑アクション画面とメッセージ画面がいつも同時に表示される。ファミコン版発売当時は画期的だった？

次々、襲い来るモンスターたち

ガーゴ ←HPは少ないが火をはきだす

ゴラム ←ゆっくり接近しパンチをくりだす

バル ←前足のツメで体あたり攻撃する

ダルケン ←1面の後半に登場する強敵

ギョン ←集団で現れかなりてこずらせる

ミラク ←HPが高い。はさみ打ちが得意

ゾンビどもをなぎ倒し闇の世界を突き進め

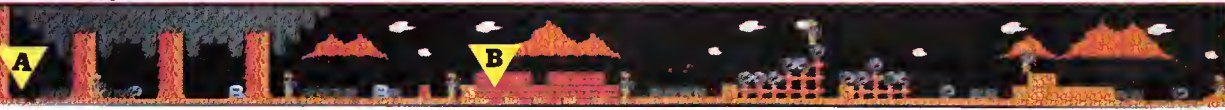
地上からスタートし右へ右へと進んでいくと、1面のボスがいる。そいつをやっつけると、地下にもぐることになる。1面の途中までマップをつないでみた。このゲームの特徴がよくわかる場所を2つピックアップしたぞ。

↑スタートしてすぐの画面の左はしには……

↑隠れショップが。ショップでの買い物はかなり重要だ

↑同じ場所には必ず同じ敵が同じ数出現する

↑しかもここの場合は必ず高価なヨロイを出す

ステージ1 スタート A B

まだまだ続く

この先、キミを待ちうける地下迷宮の世界

2面以降は1面のように1本道ではない。ワナやしかけが迷路のような地下道にひしめいているぞ。アイテムをうまくひろい、死ぬほどレベルアップすれば、ライフシーカーを取り戻せるだろう。

←突然目の前に別れ道が。道しるべが何もない

←2面はさむざむとした氷のトンネルが続く

↑ボスとの戦いはとてつもなくレベルアップしてからにしよう

7月21日発売予定

ちょっとエッチなSFコメディアクション

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒　体	
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

エッチパワーでスターヴァージンにへ〜んしん♡

モデル、女優に大活躍のタレント・黒木永子主演のビデオ『スターヴァージン』が同時にMSXのゲームになった。

宇宙船でひとり旅をしている宇宙人の女子高生(?)エイコが地球征服を企むマッドサイエンティスト・アラシヤマ大佐と戦うというストーリー。エイコはエッチな男が近づくとそのエッチパワーを吸い取る男性欲望探知器を持ち、それが満タンになるとごらんのようなパワードプロテクターを装着したビキニ姿のスターヴァージンに変身する。

ゲームは街にいる人達と会話をして情報やアイテムやエッチパワーを集め、各面のボスと最後のアラシヤマ大佐をやっつけて、とらわれの身の友達・コオを救うのが目的だ。

ゲームを始めるといきなり怪物がエイコにせまる！

へ〜んしん

アニメーションばっちりでエイコが変身して……

戦闘シーンに。こいつをやっつけると1面が始まる

エッチなことをいうヤツと会話するとパワーが手に入る

1面のボスは戦車　エッチパワー満タンでボスに出会うと変身してボスとの戦闘シーンに

1面の地上マップ

スタート

ロマンシア風マップ。お店に入ったり、家の屋根に登ったり、地下に降りたりして、情報、アイテム、エッチパワーを集めながら右に進む

発売中

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX MSX2
VRAM	16K
セーブ機能	
価格	4,900円

★101作戦を成功させろ

スペースシャトルを打ちあげ、科学衛星を飛ばしてもどってくるのが目的のフライトシミュレーションゲーム。101作戦とはいちばん難しいモードの名前で、全部自分の手で操作して目的を果たすもの。ほかには見ているだけのモードと、少しだけ操作できるシミュレータモードがある。

このゲームは、コックピット内の計器が複雑なのが特徴だ。うまく操作しないと、シャトルが軌道を外したり、大気圏突入に失敗してしまうぞ。

⊕たくさんの計器が並ぶ。これらをじっとながめて、シャトルを操縦するのだ

1まずはシャトルを打ちあげて…

シャトル打ちあげ15秒前、メインエンジン稼働。5秒前、エンジン点火。4秒前、3、2、1、シャトル発射/　雲をつきぬけ星が見え始める。打ちあげ成功だ。しかし油断はできない。次の目的は中央下の計器を見て正しい飛行軌跡を維持させ、高度210マイルまで上昇させることだ。

⊕打ちあげ成功。推進力計器を見ながら軌跡を維持させなきゃ

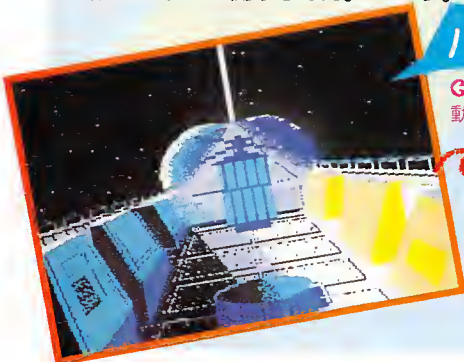
2計画どおりに科学衛星を発射!

シャトルが高度210マイルに達したら、メインエンジンを停止させ、打ちあげで発生した熱を放熱器で逃がすために貨物室のドアを開けるのだ。次は静止軌道に入る準備だ。計器を見ながらシャトルの位置を調整し、うまく軌道にのせたら、科学衛星を発射しよう。これで大部分は終了。

ハッチを開けた!

⊖シャトルが軌道に乗ると、自動的に科学衛星が発射される

秘密の科学衛星

⊖これが何のための衛星なのかはヒ・ミ・ツ♡

3軌道静止衛星とドッキングして

科学衛星の打ちあげに成功したあとは軌道静止衛星とのドッキングだ。この衛星とは何度でもドッキングでき、101作戦の場合はドッキングに成功するたびに新たな燃料ユニットが得られ、地球に帰還したときに自分の階級があがるシステムになっているのだ。衛星とのドッキングに成功したあとはシャトルを軌道離脱させ、いよいよ地球へもどる準備に取りかかるのだ。

⊕衛星とのランデブーに成功。ドッキングの回数はちゃんとカウントされる

4宇宙からの帰還は感動的♡

シャトルの操縦でいちばん難しいのが大気圏突入だ。中央下の計器を見てシャトルをたえず調整しないと、すぐに失敗して突入できなくなるぞ。

エドワード空軍基地が見え、うまく基地の滑走路に着陸すれば、101作戦は無事完了だ。おつかれさま。

大気圏突入!

⊕⊖やっと空軍基地が見えてきた

⊖着陸ギアを降ろしてゆっくり着地。今回の作戦は終了。おかえりなさい

8月9日発売予定

レベルアップより推理。謎が頭の上に重くのしかかるRPG

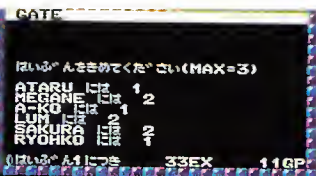
PHANTASIE
ファンタジー

ポーステック
☎03-708-4711

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

町からはじまる

世界中にファンをもつ『ウルティマ』シリーズと肩をならべる大作が登場。ファンタジーの世界を文字どおりRPGにした秀作だ。ストーリーは悪の魔術師ニカデマスを倒すために勇者とその仲間が旅に出るというもの。スタートはペルノアの町。ここで、仲間や武器の調達など旅の準備をする。その中のギルドと呼ばれる協会ではほかの仲間の管理や魔法の習得、トレーニングなどすべてを行っている。

こんな町が十数か所あり、旅の重要な拠点となる。

町の門でかせいだポイントを分配

マップとダンジョン

舞台はジェルノアの島。この島には、町に城、寺院、そして秘密がたっぷりのダンジョンがあちらこちらにある。どこのダンジョンでもすこしのぞくだけってことができる。レベルがあがらないと行けないということがないのだ。中は迷路になっていて、歩くと自動的にマップが広がっていく。細かいヒントもあちこちにある。くまなく歩こう。もちろんメモも大切。そのほかにスクロール(巻物)が20種類あって、これを読むと島の歴史なんかが書かれている。重要なヒントだ。これを見つけることも大事。

すこしだけマップ

自分(白丸)が移動するとマップが広がっていく

ペルノアの町のすぐ南にあるドワーフのダンジョン

町の風景

ペルノアの町へようこそ!

銀行

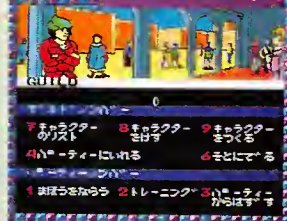
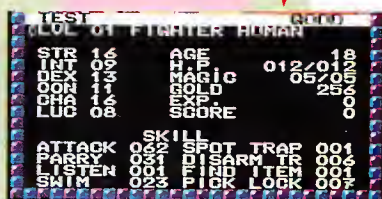
どの町の銀行もオンラインで便利

アーマリー

武器をそろえよう。お金もかかる

神託所

総合評価スコアがここでわかる

ギルド

ここではキャラクタを作り、登録して、パーティを組む

キャラクタの種族、職業を選ぶと、ほかも細かく決定される

さあ、これでパーティ決定

モンスターとのかけひき

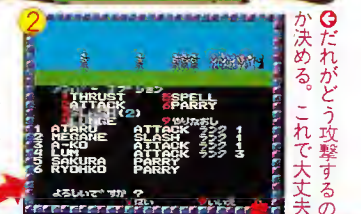
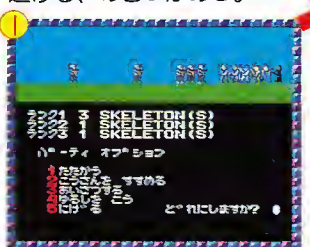
モンスターと会ったらとにかく闘う、がすべてではないのだ。闘う、降参をすすめる、あいさつする、ゆるしをこう、逃げる、の5つがある。

モンスターに会ってしまった。さてどうする?

だれがどう攻撃するのか決める。これで大丈夫

バシッ、バシッ、と闘った結果が表示される

発売中

これはMSX史上最強の盤ゲームソフトかもしれない

一石にかける青春

ログ
☎03-837-2595

媒体	2DD(2枚組)
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

美少女ソフトだけど激強なのだ

これは、対戦相手の女の子を選んで盤ゲームで戦い、女の子を負かすと少しずつ服を脱がすことができるというスタンダードな美少女ソフトなのである。しかし／あなどってはいけない。彼女たちはとても賢くて、なかなか負かすことができないのだ。女の子の絵もいいけど、盤ゲームとしても純粋に楽しめ、かつ苦しめるのだ。

まずは4人の中から相手を選ぶ。打ちかたにはそれぞれ個性があるぞ

相手を決めたらゲームを選ぼう。とうぜん自分の得意なやつをね／

気分が顔に出やすいの

ゲームの形勢によって、画面左下の表情が変化。怒った顔がまたカワイイ♡

私たちがお相手しま〜す！

中原美子
寿　響子
谷山尚美
林葉育子

負けたら脱ぎます

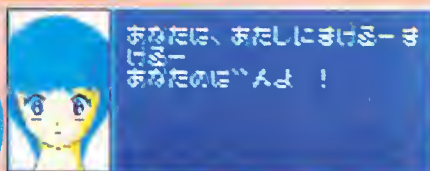
負けたときはいさぎよく脱いでくれるけど、5回勝たないと全部は脱いでくれない。う〜む残念

私たちは謎の美少女

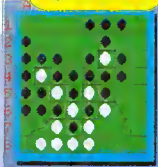
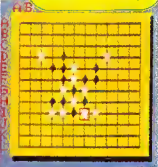
この2人は隠れキャラ。4人全員を脱がせ、××するとやっとお目にかかれる

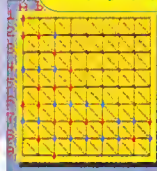
ゲームの画面です

左上が盤面。勝つと右の女の子が脱ぐ

なんと、しゃべれます

別売の「ボイスボックス」(ログより9800円)をつなぐと、女の子たちの声が聞けるのだ。楽しい

戦うゲームはこれ

ゲームは、オセロ、連珠、ヘックス、立体四目、チェッカーの5種類。なるべく得意なゲームを選んで戦いたい。

オセロ
御存知オセロ。相手の石をはさんでめくる

連珠
これもおなじみの五目並べ。奥が深いのだ

ヘックス
石をつなげて並べ反対側に到達すると勝ち

立体四目
たて、よこ、ななめに4つ並ぶと勝ち

チェッカー
ななめ前に跳んで相手の石を取っていく

発売中発売中発売中発売中発売中発売中発売中発売中

発売中のゲームを再チェック！

ON SALE

期間／5月15日から6月14日まで

すでに出ているはずのソフトが予定どおり発売されたかどうか、メーカーとJ&P町田店の協力でしっかりフォローするコーナー。
協力：J&P町田店

★印はMSX2専用、(R)はROM版、(D)はディスク版です。

5月

16日／★(雑学オリンピック)わたなべわたる編
ハード(D)6,800円……………………
……………➡7月号〈FAN NEWS〉110ページで紹介

19日／★THEプロ野球激突ペナントレース
コナミ(R)5,800円……➡1月号〈COMING SOON〉121ページ、3月号〈FAN NEWS〉94〜95ページ、4月号〈FAN ATTACK〉6〜11ページ、5月号〈FAN ATTACK〉14〜21ページ、今月号〈特別付録〉で紹介

20日／★F―15ストライクイーグル
システムソフト(R)5,800円……………………
……➡3月号〈FAN NEWS〉100〜101ページで紹介
※3月号で紹介したディスク版では文字だけだったタイトルがグラフィック付きになるなどグラフィックが追加されていますが、内容はもちろんそのままです。

21日／★ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜
ポニーキャニオン(R)6,800円……………………
……………………➡5月号〈COMING SOON〉112ページ、6月号〈FAN NEWS〉103ページで紹介

21日／★谷川浩司の将棋指南Ⅱ
ポニーキャニオン(R)5,500円……………………
……………………➡5月号〈COMING SOON〉111ページ、6月号〈FAN NEWS〉108ページで紹介

25日／MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー③
徳間書店(R)5,800円……………………
……➡6月号〈COMING SOON〉112ページで紹介

27日／★サイキックウォー
アスキー(D)8,800円‥➡3月号〈FAN NEWS〉105ページ、4月号〈FAN ATTACK〉19〜26ページで紹介

27日／クレイズ
ハート電子(R)5,800円……………………
…………➡7月号〈FAN NEWS〉106ページで紹介

28日／★ヤシャ
ウルフチーム(R)7,800円……………………
……………………➡2月号〈COMING SOON〉112ページ、3月号〈FAN NEWS〉102ページで紹介

28日／★ガーリーブロック
日本テレネット㈱(R)6,800円……………………
……………………➡1987年12月号〈特別付録〉6〜7ページ、6月号〈COMING SOON〉114ページで紹介

28日／★ドラゴンクエストⅡ
エニックス(R)6,800円……………➡1987年12月号〈COMING SOON〉130ページ、1月号〈FAN NEWS〉112ページ、3月号〈FAN ATTACK〉6〜17ページ、6月号〈FAN ATTACK〉14〜19ページで紹介

6月

1日／★セーラー服いけな〜い体験告白集1〜3
全流通(D)各4,800円

⬅女子高生が、MSXでいろいろな体験を告白してしまうというソフトで、ゲームではない。ロストヴァージン、テンプテーション、エクスタシーと3巻にわかれているのだ

番外情報

5月27日発売予定だった、アスキーの『MSX-WriteⅡ』は、7月上旬まで発売が延びました。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

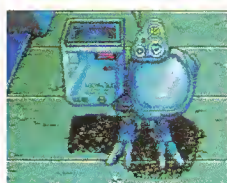
11月にはコナミから、はじめてのディスクソフトが出ることになった。今回はその『スナッチャー』をはじめにドーンと紹介。FMパックを使って音楽を楽しむ『シンセサウルス』やグラフィックツール『ガバン』など、実用的なソフトももりだくさん。そうそう、『コナミの占いセンセーション』もやっと姿をあらわした。やっぱりMSXがおもしろい！

スナッチャー

媒　体	2DD+SCC※
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	AVG

■コナミ■☎03-264-5678■11月下旬発売予定

コナミ初のディスクソフトはサイバーパンク・アドベンチャー

サイバーパンク・アドベンチャーという仰々(ぎょうぎょう)しいコピーをひっさげて、コナミのディスクソフト『スナッチャー』が登場だ。しかも、2DDディスク3枚組という超大作なのだ。そのうえSCCのカートリッジがついていて、ゲーム中の音楽はSCCで聞けるというしくみだ。このカートリッジには、DRAM(ディーラム)という強い味方がついている。これまでのMSXのディスクソフトは、ディスクアクセス中に、音が止まったり、リズムがずれたりしていたが、このDRAMに音楽のデータを取りこむことによって、ディスクアクセス中も、ふつうに音楽を鳴らしつづけることができるのだ。

↑メタルギア。ここでセーブができるのだ

ゲームは、コマンド選択式のアドベンチャー。ただしプレイヤーの意志でブラスターを撃ち敵と戦うシューティングモードにも入れる。このモードでは画面が9分割され、テンキーでどれかを撃つのだ。

↑ジャンカー本部内。ここは射撃ルーム。シューティングモードの練習場

ゲームの舞台は西暦2042年のネオ・コウベ・シティ。謎の生命体バイオロイドの出現で、人類は異常な危機に直面していた。正体不明の彼らは、冬になるとあらわれ、人を殺し、身体をすり替えて(スナッチして)社会に浸透してゆく。人々は彼らをスナッチャーと呼んだ。

人々の恐怖が対スナッチャー用特殊警察班JUNKER(ジャンカー)を生んだ。キミはその中のひとり、ギリアン・シードとなってスナッチャーに立ちむかい、この謎の生命体の正体をあばくのだ。

↑スナッチャーの残骸(ざんがい)。なんとも不気味なグラフィックだ

↑賞金稼ぎのランダム・ハジル

↑登場人物もたくさん

※SCC搭載の専用サウンドカートリッジがついています。

ラスト・ハルマゲドン

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	RPG

■ブレイン・グレイ■☎03-264-3039■9月発売予定

モンスターが主人公の奇怪なRPG登場

ゲームの相場としては、モンスターはたいてい敵キャラクタとして出てくるもの。しかし、モンスターを主人公とする新感覚のRPGが登場するのだ。

ストーリーは、人類が核戦争により滅亡し、地底にひそんでいたモンスターたちが、いよいよ地上へと進出してこようとしたとき、地上に偵察に行った仲間が何者かによってやられるところから始まる。そこでモンスターたちは、各種族から1人ずつ12人を選出して探索にむかった。

ゲーム自体は、その12人のモンスターが4人ずつ3組のパーティに分かれてからマップ上のいろいろなところを探索していき、昼や夜といった時間によって主人公になるパーティが交代して、ゲームが進んでいくしくみになっている。数々の謎を解き、感動の結末をキミは見られるか。

↑登場人物(?)は、みんなグロテスクなモンスターばかりなのだ

↑ここにいる各種族のモンスターから12人が選出される

↑偵察の2人のモンスターが何者かにやられてしまう

↑人類滅亡の影にひそむ数々の謎を解き明かすのがキミの使命だ

激走ニャンクル

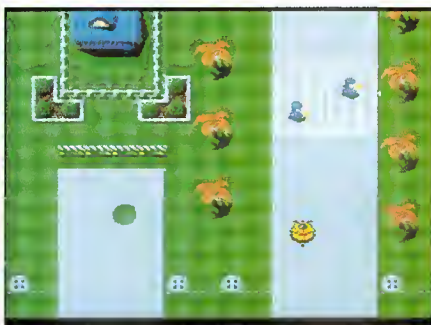
媒　体	ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	アクション

■パナソフトセンター■☎03-475-4721■8月下旬発売予定

ニャンクルが走る走るアクションゲーム

ファミクル・パロディックの主人公だった、かわいいファミクル一家。そのファミクル一家からニャンクルだけがひとりだちして、『激走ニャンクル』というゲームの主人公になったのだ。

ゲームのほうは、名前のとおり、ニャンクルが全12面をタイムトライアルで、敵(競争者)といっしょに走るレースゲーム。ただし、途中にはなぜか道路の真ん中に工事中の穴があったり、歩行者が飛び出してきたり、開かずの踏切があったりなどなど、数々の障害が待ちうけている。それらを左右にぬうようによけたり、ジャンプしたりしてかわしていくのだ。各面は、地上、海上、森や山、砂漠など変化に富んでいて、背景に合った障害が出てくるし、とうぜん、敵もじゃましてくるぞ。ダメージを受けたら、敵を追い抜くとあらわれるキャンディーを取って、それと引き換えに車の病院で修理してもらおう。音楽はFMパック対応のFM音源で聞けるのだ。

↑よく見ると地面がシャツでできてるのだ。たまにボタンがならんでたりしておかしいね

↑左の道は行き止まりなので右の道へ。でも幼稚園児（これも障害物）が横断中だった

↑開かずの踏切。ネズミのようなブタのような列車がかわいい。ジャンプ台を利用してジャンプ

シンセサウルス

■BIT²■☎03-479-4558■8月下旬発売予定

FMパック対応のミュージックソフト！

媒　体	
対応機種	MSX MSX2
RAM	16K
価　格	6,800円
ジャンル	ツール

FMパックといっしょに使って、MSXをシンセサイザーにしてしまおうという音楽ソフトが出るぞ。

マウスにも対応していて、機能も豊富。ただし、FMパックがないと楽譜の作成しかできないので注意。

このソフトには、①FM音源オリジナル音色作成モード②シーケンサー機能によるMTRモード③楽譜作成モードの3つの機能がある。

①はFM音源の音色を設定する機能。自分で作った音色はディスクやFMパックにセーブすることができるのだ。

②は、リズム、ベース、コードバッキングなどに合わせて、キーで直接弾くか、マウスで演奏できるモード。また楽譜作成モードで作った楽譜を演奏することもできる。

③は楽譜作成のモード。キーで直接弾くか、マウスで音符を入力していくのだ。楽譜は9行あって、画面に表示されるのは3行、あとは上下にスクロールさせて見ることができるぞ。

シンセサウルスなんて恐竜みたいな名前だ。これでMSXでも音楽が存分に楽しめるわけだ

操作はマウスにも対応していて、動かしたい部分に合わせてひとつずつ設定していくのだ

設定した音色は、下の鍵盤を弾くことで聞ける。ちょくちょく聞きながら少しずつ設定しよう

ガバン

■マイクロネット■☎011-561-1370■7月中旬発売予定

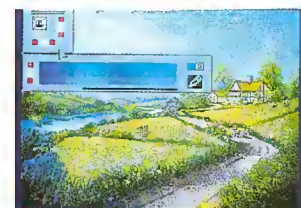
スプライトもグラフィックもこれで楽勝

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	9,800円
ジャンル	ツール

もうひとつツールの紹介。MSX2専用のグラフィックツールだ。内容は、スプライトエディタと、2種類のグラフィックエディタの計3つのエディタだ。もちろんマウスにも対応している。

スプライトエディタは、16×16ドットのスプライトが、なんと64パターンも作れる。ふつうMSXは、いっぺんに作れるスプライトパターンは32パターンだから、なんと2倍も作成できるわけだ。

グラフィックエディタはスクリーン7用と8用の2種類。表示能力以外に違いはなく、機能的には変わらない。どちらもアイコンで機能を選択すれば、あとは自由に描くだけ。線の太さは8段階、塗るパターン（網目模様）は7種類、スプレー機能などもついていて、グラフィックを部分ごとにセーブ、ロードすることも可能なのだ。

このウインドウで線の太さや色、網目模様の種類などを設定する

ウインドウの色もバックに合わせて変えることができる

SFチックなかっこいいグラフィックも描けるのだ

気合を入れれば芸術的な本格グラフィックだってOK

コナミの占いセンセーション

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	占い

■コナミ■☎03-264-5678■11月下旬発売予定

これでキミの運勢から性格までわかる！

ついに『コナミの占いセンセーション』が発売になる。新作発売予定表では、もう常連だけど、『スナッチャー』につづき、コナミのディスク第2弾というわけだ。

占いの案内役は、おなじみのペンギンくんとコナミの紙尾さん。占いは全部で4種類ある。運勢、恋愛、健康、金運、仕事、性格が占える「手相占い」や、性格、健康、恋愛、金運をホロスコープを使って表示してくれる「西洋占星術」、恋愛、親子、社会的関係などさまざまな相性を診断する「血液型相性占い」、運勢、願望、健康などおよそ16種類の項目について占ってくれる「おみくじ」の4つ。これらの占いが、ゲーム感覚で楽しめるのだ。

占いかたは、はじめに名前、生年月日、血液型などを入力して好きな占いを選べばOK。名前などは自動的にセーブされ、占いの結果はプリントアウトもできるぞ。

⇧案内役のペンギンや紙尾さんが登場して楽しい

⇦4種類の占いを気楽に楽しめるのだ

⇧最初に全部のデータを入力したら、好きな占いを選ぶだけでいい

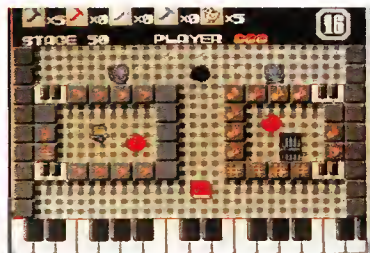
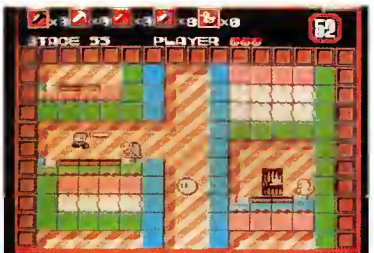
クインプル

媒　体	メガロム
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	5,800円
ジャンル	アクション

■BIT²■☎03-479-4558
■8月上旬発売予定

神様に負けるなクインプル!!

いつも悪さばかりして、人々を困らせている少年、クインプル。見かねた神様は、クインプルの夢の中にあらわれ、「カエルにされたくなければ、わしの造った迷宮から抜け出すのじゃ」といい、彼を高い塔に連れていった。

——というわけで、キミは全50面ある塔を登らなければならない。各面に積み重ねられたブロックにクイで足場を作り、ジャンプなどで登ってドアから脱出していくのだ。また時間制限もあって、時間内にドアまで行かなければアウト。途中、敵もじゃまをしてきて、ブロックも複雑になっていくので、アイテムを取って時間を延ばしたりしないとクリアがむずかしくなってくる。

⇧ブロックが複雑に積み重なっているので、順序を考えないと登れなくなるぞ

⇧アイテムは時計やハチマキなどいろいろ出てくる。クイも色によって機能が違うのだ

ボールブレイザー

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■7月21日発売予定

画面上下2分割の1対1のサッカー！

すでにファミコンにも移植されているゲームのMSX版。ルールは1人対1人(ホントは乗り物だから1台)でやるサッカーのようなもの。ただし、画面は上下半分にわかれていて、それぞれの操縦席から見た光景が表示されているというしくみ。1個のボールを取り合い、ゴールに入れれば得点。制限時間内に多くゴールしたほうが勝ち。2人プレイのほうが楽しいぞ。

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アクション

⇧上下2分割の画面が楽しい。慣れるまではとまどうかもね

ガリバーの大冒険 (仮称)

■コンピュータブレイン
■☎06-649-3820　■9月発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	RPG

ガリバー旅行記がRPGに！

舞台はイギリス島。この国を地震と嵐が襲った夜、ガリバーという青年の家で宝物をおさめた神殿の地図が見つかった。同じころ、世界中にも災害が起こり、各国では魔物が出現しだした。ガリバーは世界中の災害と地図の謎を解き明かすため、冒険の旅に出るのだった。

ゲームは、アドベンチャー要素たっぷりのRPG。いろいろなところで多くの人と話してヒントを得て、バトルシーンで敵と戦いながらゲームを進めていくのだ。途中、迷路など多くのイベントを設けることでゲームを盛り上げているのはもちろん、シナリオは『ガリバー旅行記』をもとにしているので、みんなが楽しめるストーリーになっている。

↑いろんな人から話を聞かないとゲームは進展しないぞ。こまめに会話しよう

↑バトルシーンでは、大きなキャラの3D表示で大迫力の戦闘たっぷりが味わえる

幽霊君

幽霊がくりひろげるコミカルアクション

■システムサコム■☎03-635-7609■12月発売予定

主人公の幽霊君の目的は、地獄の閻魔大王に会うこと。地獄へ行くには、敵と戦いながら進まなければならない。このゲームは、敵との戦い方がちょっと変わっていて、まず敵にうしろを見せ、敵が近づいてきたらバックアタック(うしろむきの体当たり)で敵をふっ飛ばして倒すのだ。設定から動きまで、やたらとおかしいコミカルアクションゲームなのだ。

↑左の白いのが幽霊君。キャラクタはどれもかわいい

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	アクション

第4のユニット2

サイボーグ計画の情報を入手しろ

■データウエスト■☎06-968-1236■7月22日発売予定

『第4のユニット』の続編。コマンド選択式のAVGだ。今回の任務は、統合軍情報部のエージェント、滝沢と接触しWWWFの新計画、「サイボーグ計画」の情報を手に入れ、確認することにある。情報入手後は彼を守って情報部に帰還するのだ。キミは任務を遂行できるかな？

↑主人公は、WWWFに開発された強化人間の少女なのだ

媒　体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
価　格	7,600円
ジャンル	AVG

マグナム危機一髪

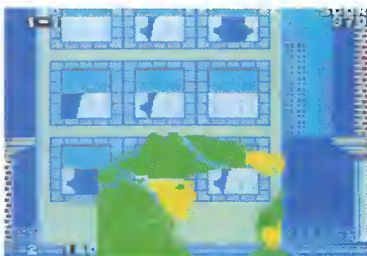
■東芝EMI■☎03-847-1494
■7月24日発売予定

媒　体	MEGA ROM
対応機種	MSX MSX2
RAM	8K
価　格	5,800円
ジャンル	アクション

ハードボイルドアクション!!

偶然に殺人現場を目撃したことから、悪漢たちに狙われてしまったニコルソン。彼は正義感と勇気で、敢然と悪に立ちむかうのだった。

操作は、画面に表示された矢印のほうに動き、敵に照準を合わせて撃つという具合。悪漢全部を倒せばつぎの面へ。アイテムも6種類あって、それがポイントアップのカギとなる。また、敵も撃ってくることがあるので注意。撃ってくるまえにカウントが出るのでよく見てかわそう。

↑矢印の示したほうに敵がいる。早いキーさばきじゃないと逆に撃たれるぞ

↑敵が撃ってこようとすると、カウントダウンが始まる。うまいタイミングでかわせ

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークはMSX2専用のゲームです。

MSX新作発売予定表

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	1日	★センサーキッド(R)/ソニー/6,800円
	1日	★殺意の接吻(D)/リバーヒルソフト/6,800円
	7日	★直子の代筆(D)/ハル研究所/8,800円
	8日	★TDF怪獣大戦争(D)/データウエスト/6,800円
	10日	★ディスクステーション(D)/コンパイル/980円
	10日	★美しき獲物たちPART4(D)/グレイトソフト/4,000円
	上旬	★MSX-WriteⅡ(R)/アスキー/24,800円
	上旬	★シャドウハンター(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	13日	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	13日	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	13日	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R)/光栄/9,800円
	13日	★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(R:音楽テープつき)/光栄/12,300円
	13日	★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9,800円
	15日	★イースⅡ(D)/日本ファルコム/7,800円
	15日	★ブロックターミネーター(D)/ドット企画/6,800円
	中旬	FMパック(R)/パナソフトセンター/7,800円
	中旬	★ミュール(D)/BPS/7,800円
	中旬	★クリムゾン(R)/スキャップトラスト/7,200円
	中旬	★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	21日	★スターヴァージン(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日	★ボールブレイザー(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	22日	★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円
	23日	★ブロックブレイカー(D)/ホット・ビイ/6,800円
	23日	★アレスタ(R)/コンパイル/6,800円
	23日	★アクロジェット(R)/システムソフト/5,800円
	24日	マグナム危機一髪(R)/東芝EMI/5,800円
	25日	★お嬢様くらぶ(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	下旬	★リトルバンパイアー(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬	★ちょっと名探偵(D)/チャンピオンソフト/6,800円
	下旬	★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH!/7,800円
	下旬	★スターシップランデブー(D)/スキャップトラスト/7,800円
8月	8日	MSX・FAN9月号(本)/徳間書店/390円
	9日	★ファンタジー(D)/ボーステック/9,800円
	上旬	★アルギースの翼(D)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬	★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/8,800円
	上旬	★クインプル(R)/BIT²/5,800円
	上旬	★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	上旬	★テスタメント(D)/バショウハウス/6,800円
	上旬	★丁半勝負(仮称)(D)/オメガシステム/価格未定
	中旬	★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定
	20日	★ハイデッガー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬	★ザ・リターン・オブ・イシター(R)/ナムコ/6,800円
	下旬	★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	下旬	シンセサウルス(R)/BIT²/6,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
	下旬	★激走ニャンクル(D)/パナソフトセンター/価格未定
	?	★クリムゾン(D)/スキャップトラスト/6,800円
	?	★ラスト・ハルマゲドン(D)/ブレイン・グレイ/7,800円
	?	★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
9月	8日	MSX・FAN10月号/徳間書店/360円
	上旬	★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータブレイン/6,800円
	上旬	★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	上旬	★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	15日	★王家の谷　エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	15日	王家の谷　エルギーザの封印(R)/コナミ/5,800円
	21日	★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ビデオ/6,800円
	下旬	★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイトソフト/6,800円
	?	R・TYPE(R)/アイレム/7,300円
	?	★ソープランドⅡ(D)/ハード/7,800円
	?	★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/7,800円
	?	★釣りキチ三平　謎の魚編(仮称)(R)/ビクター音楽産業/価格未定
	?	★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	?	★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	?	★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
	?	★ディガンの魔石(D)/アーテック/価格未定
	?	★サイオブレード(D)/T&Eソフト/価格未定
	?	★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円

発売日未定
★スナッチャー(D:SCCカートリッジつき)/コナミ/9,800円
サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円
★アークティック(D)/アートディンク/5,800円
★ブレイクショット(R)/コナミ/5,800円
★ガルフォース　怒涛のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
★ガルフォース　虹の彼方に(D)/スキャップトラスト/7,800円
★マイトアンドマジック(R)/スタークラフト/9,800円
★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/6,800円
★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
★少女遊戯(D)/グレイトソフト/6,800円
★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
★雑学オリンピックPARTⅡ(仮称)(D)/ハード/6,800円
★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7,800円
★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
★ぎゅわんぶらぁ自己中心派(R)/ゲームアーツ/価格未定
★あさりワールドRPG(R)/ゲームアーツ/価格未定
★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
★ワンダーボーイⅡ　モンスターランド(R)/日本デクスタ/価格未定
★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
★秘録　首斬り館(D)/BIT²/価格未定
★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/価格未定
★めぞん一刻　完結篇(R)/マイクロキャビン/価格未定
★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
★名監督(D)/JDS/価格未定
★コナミの占いセンセーション(D)/コナミ/価格未定
★抜忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
★田代まさしのプリンセスがいっぱい(R)/ハル研究所/価格未定
★目指せパチプロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定
★三つ目が通る(R)/ナツメ/価格未定
★暗黒神話(媒体未定)/東京書籍/価格未定
(機種未定)ビバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定
(機種未定)ファミリーテニス(仮称)(媒体未定)/ナムコ/価格未定

この情報は6月27日現在のものです。

のーみそこねこねコンパイルがMSX界に吹きこんだ新しい風

FAN CLIP

にいたにまさみつ　1950年、広島生まれ　コンパイル社長　FMパックに使われているFM音源チップを松下電器に提言したのも、じつはこの人　なにか新しいことをやってくれそうな人

あの『ザナック』(発売はポニー)の開発元コンパイルは、超高速シューティングゲーム『アレスタ』を発売したり、画期的なディスク雑誌『ディスクステーション』を発売したりと最近意気盛ん。もしかしたらこれからコンパイルの時代が始まるかもしれない、と予感したクリッパー(担当者)は広島行きの新幹線に乗りこんだ。

スーパードライシューティング

今度の『アレスタ』は、縦型シューティングゲームという枠で考えると、5年まえに出した『E.I.』(発売：ソニー)に始まって『ファイナルジャスティス』(発売：ポニー)、『ザナック』(同)という流れのゲームですね。ザナックとは違う部分を入れるように意識しました。第一、スピードが格段に違います。思いきりシューティングしたい人のための、スーパードライ・シューティングゲームという感じです。

8月号で特集になるんですか、4ページ？　わあ、それはうれしいな。でも、マップ、長いでしょう。うちのマップは雑誌に載せにくいようにわざと長くしてありますからね。(笑)

アレスタの副産物

このアレスタの店頭用デモを作ろうとしたのが、ディスクステーションを作るきっかけなんです。デモをROMで作ると結構お金がかかるので、ディスクで作っちゃおう、でも、ディスクだとデモ用プログラムを入れても容量がいっぱい余るのでもったいない……。じゃあ、もっといろいろ入れちゃえ、という勢いで。最近出てきたビデオマガジンみたいなものをディスクで作れたら楽しいな、と。

もうひとつ、去年の暮れあたりに仲間うちのソフトハウスで、もっとゲームを売るアイデアはないものかと話しあって盛りあがっていて、そのへんからの発想もあるんです。ほかのソフトのCMやグラフィックなんかを入れたりしてね。

ポシャルか、革命を起こすか

それから、うちで作っている同人誌の『少年コンパイルクラブ』のノリも入っています。ほんとうは今回出すディスクステーションには、かんたんなCGツールを入れる予定でした。このツールを使ってイラストや4コマを送ってもらってディスクに入れたい、と。でも、次の号が出せるかどうかわからないのでたぶん入らないでしょう。値段が安すぎてお店に置いてもらえず、通信販売だけになるかもしれないんです(※)。だから、次を出すかどうかは売れ行き次第です。

アレスタの1面がプレイできて、FM音源対応で、ほかにもいろいろ入っていて、980円ですからね。売れるんじゃないかな、売れたらいいな。できれば毎月出せるようにしたいと思っているんですけどね。

※結局、お店でも販売されることになった

➲ミュージックディレクターの宮本さん。シンセサイザーで作曲中

➲ディスクステーションのタイトル画面を開発中

➲アレスタの付録を手に持つ、はんぱんくんの作者

EDITOR VOICE

どうして、MSXはこんなにおもしろいことが次から次に起こるのだろう、

しかも、安い値段で。FM音源を内蔵したFMパック、3つのセンサーがついたセンサーキッド、ディスク版雑誌のディスクステーション。夢があって、いろんな可能性があって、しかも、値段が安い。ほかのパソコンはもともとが高いし、それに使うものもまた高い。手軽にいろんなことが楽しめるのは、確かにMSXだけだろう。MSXの雑誌をやっていてよかったと思うのは、こういう、楽しくなってくる製品やソフトが発売されたときだ。職業上のうれしさではなくて、ひとりの人類としてうれしいのである。はっはっ、おおげさにいってしまった。それはともかく、アクティブ野球シミュレーション(いま適当に思いついたキャッチ)の激ペナはやっぱり楽しい。激楽。今月号でも、特別付録や十字軍の新聞用ウォッチモードの観戦で、数人が大量の体力を消費してしまったが、徹夜続きでフラフラになっていてもあのタンタララララン が聞こえると、いっせいにディスプレイを振り返る。読者諸君もたぶんタンタララララン の中毒になっていることだろうが、

次号9月号は クーラーのきいた本屋さんで 8月8日発売！

AD INDEX

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EOITOR＝山森尚■EOITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EOITOR＝山科敦之■SENIOR EOITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EOITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男＋三浦昭男■ASSISTANT EOITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋小林英憲＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋星野博和＋堀川浩司＋横川理彦〈制作〉■ART OIRECTOR & COVER OESIGNER＝渡部孝雄■EOITORIAL OESIGNERS＝デザイラ〈釜田泰行＋鈴木潤〉＋若尾輝見＋菅治孝＋山口浩司＋長山眞■ILLUSTRATORS＝青柳義郎＋遠藤主税＋しまづ★どんき＋野見山つつじ＋なつやませいじゅ■COVER ARTIST＝高柳祐介■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH OESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

●MSXマークはアスキーの商標です。 ●画面は、開発中のものです。

CYBER PUNK FESTA
コナミ・サイバーパンク・フェスタ

☆クイズに答えて、官製ハガキでご応募ください。

クイズ問題

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミからでるサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ッチャー」

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ(株) 「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日(当日消印有効)

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

スナッチャーグッズ&10万円を当てよう!

A賞 10万円の商品券 1名様

B賞 トランシーバー 5名様

C賞 レーザーガン 2丁セット 10名様

1988 AUGUST 8月号
昭和63年8月10日発行 第2巻第8号(通巻17号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 編集人 山森尚
発行 株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
定価390円
©徳間書店 1988 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089-8